

LA RIVISTA DEL FANTASTICO - N° 133 LIRE 7.000

L'ETERNAUTA

TUTTO
NUOVO!!

FUMETTI
&
GAMES

LA RIVISTA DEL FANTASTICO

LA RIVISTA DEL FANTASTICO

23

MAGGIO 1994 MENSILE - SPED. IN ABB. POSTALE 50%



IL SOGNO DI UN EROE DEI FUMETTI? DIVENTARE UN EROE DA REALTÀ VIRTUALE!!

videogames in versione
PC e compatibili

ALL'INTERNO
TROVERAI UN
BUONO SCONTO DEL
50%
PER TUTTE
LE PUBBLICAZIONI
COMIC ART

programma delle prime uscite:

FLASH GORDON: Il rapimento di Dale (maggio 1994)

MANDRAKE: L'ombra del Cobra (giugno 1994)

L'ETERNAUTA: Gli invasori della Città Eterna (luglio 1994)

YELLOW KID: Giallo...al Circo (agosto 1994)

ogni mese in edicola
i grandi eroi del fumetto
in avventure interattive

it!!

Lire 9.900 cd.

**COMIC ART
GAMES**

Con questo numero 133 della nostra amatissima rivista diamo luogo ad una autentica rivoluzione. Sparisce dalla copertina lo slogan programmatico: "I fumetti più belli del mondo" che viene sostituito da: "La rivista del fantastico".

Dunque una scelta che riconferma però le linee che ormai da qualche anno avevamo dato a "L'Eternauta": ospitare le opere fumettistiche più rilevanti incentrate sulla fantascienza, il fantastico, la fantasy, la mitologia, ecc. accompagnate da articoli informativi, saggi, novelle sugli stessi temi.

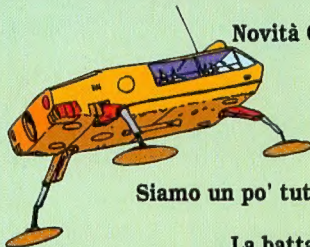
Riconfermiamo la nostra filosofia editoriale che ha sempre avuto caratteristiche di multimedialità aprendo i nostri interessi e le nostre pagine ad articoli, saggi e recensioni su: videogiochi, wargames, giochi di ruolo, di strategia, di società e classici, enigmistica, modellismo, racconti-games.

Collaborano alla realizzazione dei testi le più importanti firme del settore.

L'apertura verso questa area contempla anche il nostro ingresso nella produzione di videogames. Da questo mese di maggio troverete in edicola a 9.900 lire il nostro primo videogioco questa volta dedicato a Flash Gordon.

I successivi, con uscita mensile, avranno come protagonisti: Mandrake, L'Eternauta (naturalmente!) e Yellow Kid (e già!). La presentazione ufficiale a Ex-pocartoon alla Fiera di Roma dal 12 al 15 maggio dove una grande e organizzata ludoteca ospiterà migliaia e migliaia di appassionati.

Rinaldo Traini



Il mondo di Edena di Moebius

2

Don Bluth colpisce ancora di R. Genovesi

76

Un alieno in miniatura di P. Siena

77

Dai Docks di Londra alla realtà virtuale di R. Genovesi

78

Novità Comic Art a cura de L'Eternauta

81

Antefatto a cura di L. Gori

81

Posteterna

82

Siamo un po' tutti figli del drago di F. Cardini

85

La battaglia di Magnesia di G. Brizzi

88

I giochi della civiltà di M. Casa

90

Wargame tridimensionale di A. Lorioli

92

La guerra in miniatura di B. Parisi

94

Qualcosa di nuovo, anzi di antico di S. Valzania

96

Conan: il mondo dell'eroe barbaro di L. Giuliano

98

Una regina al casinò di V. Boero

100

Quanto è bello giocare in tv di M. Donadoni & M. Rosa

102

Due occasioni da non perdere di R. Flaibani

103

Anteprime & backstage a cura di R. Milan & P. Siena

104

Recensioni & notizie a cura di R. Genovesi & E. Passaro

106

Le signore del fantastico di G. de Turrís

108

Indice di gradimento

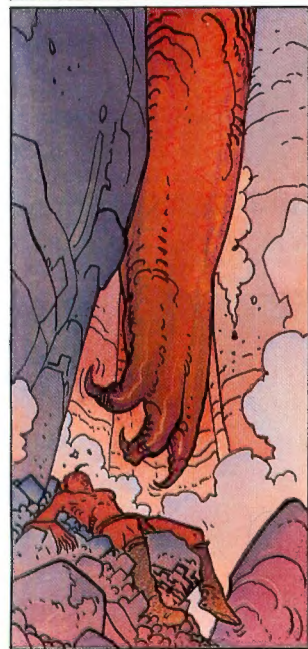
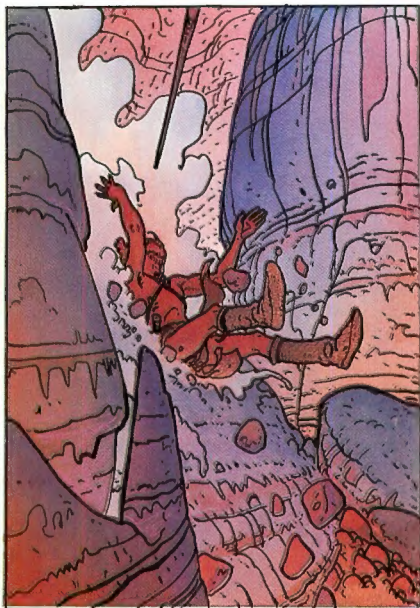
112

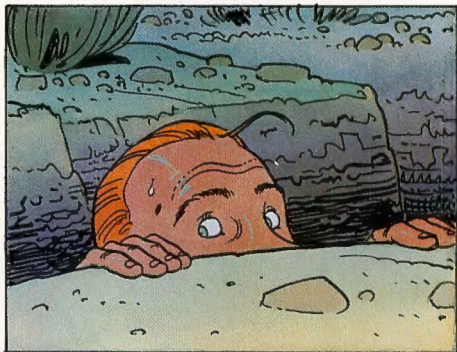
STEL

il mondo di Edena
di Moebius

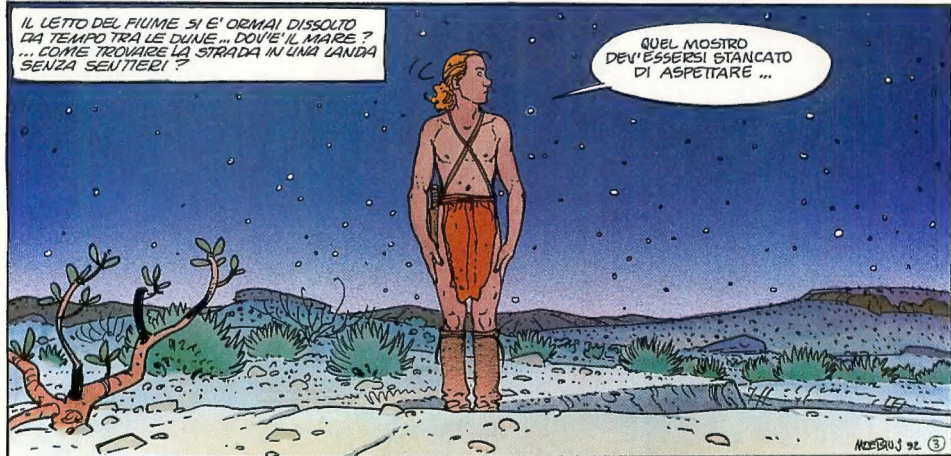
STEL, CRUELMENTE DIVISO
DA ATANA, TENTI DI RAG-
GIUNGERE IL MADE
ATTRAVERSO LE VASTE
DISTESE VERGINI DEL
MISTERIOSO PIANETA
EDENA ...

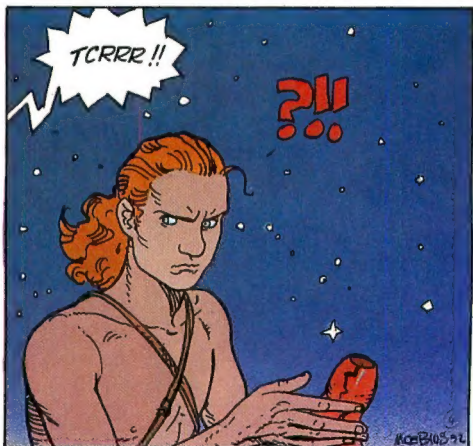
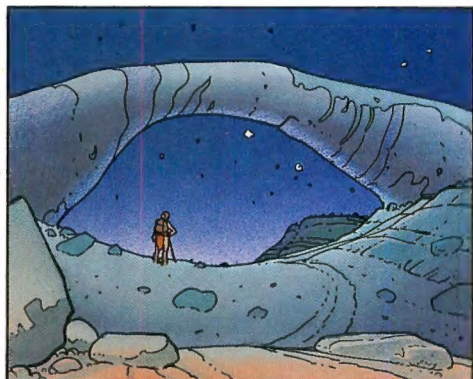
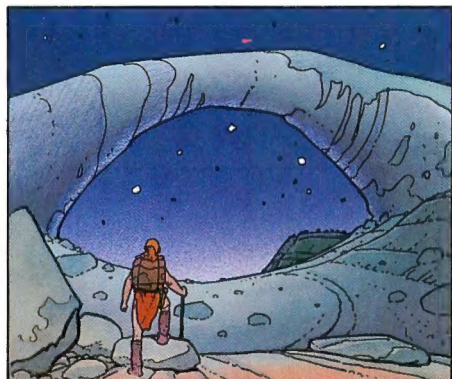


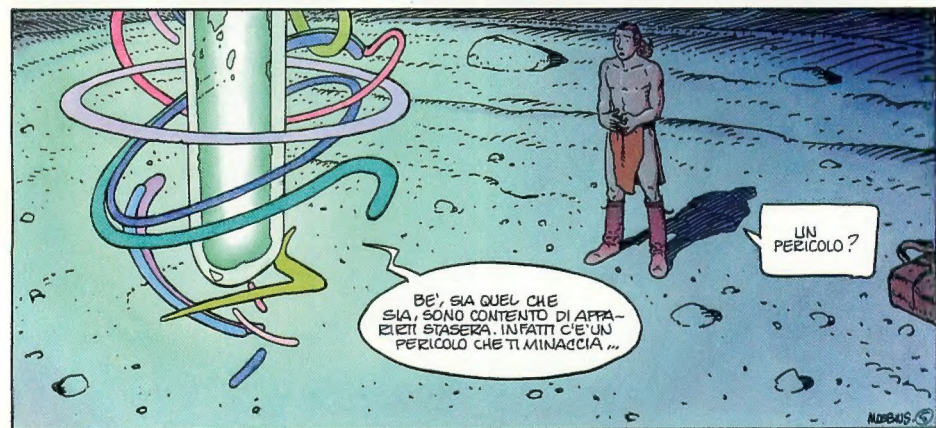
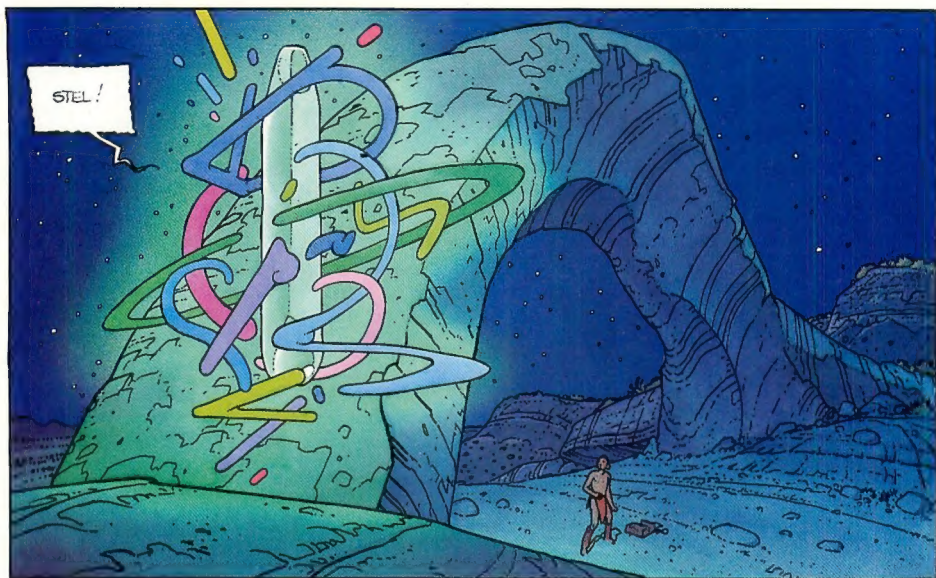




IL LETTO DEL FIUME SI E' ORMAI DISSOLTO
DA TEMPO TRA LE DUNE... DOV'E' IL MARE?
... COME TROVARE LA STRADA IN UNA LANDA
SENZA SENTIERI?









ASCOLTA
BENE...

COSA?!

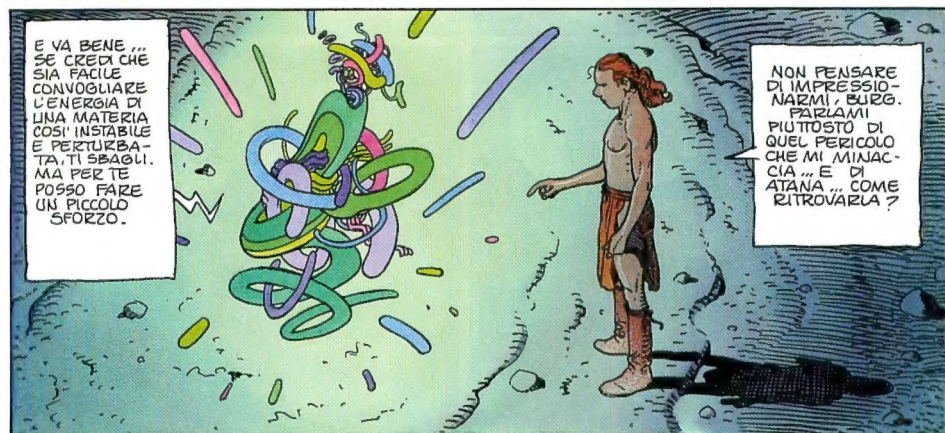
IL PROGRAMMA
CHE TI HA
PORTATO QUI
E' COMPLESSO
E DELICATO...
COINVOLGE
DELL'E LINEE
DI FORZA DI
UNA POTENZA
INAUDITA.



COS'E' 'STA
STORIA
DELLE
LINEE DI
FORZA
E DEL
PROGRAM-
MA?...

E
PRIMA DI
TUTTO, CHI
SEI TU?

HAI A CHE
FARE
CON QUEL
MAESTRO
BURG CHE
AVEVA L'ARIA
DI SAPERLA
LUNGA SU
QUESTO
PIANETA
E SULLA
PIRAMIDE?...



E VA BENE...
SE CREDA CHE
SIA FACILE
CONVOGLIARE
L'ENERGIA DI
UNA MATERIA
COSI' INSTABILE
E PERTURBA-
TA, TI SERAGLI.
MA PER TE
POSSO FARE
UN PICCOLO
SFOZZO.

NON PENSARE
DI IMPRESSIO-
NAZMI, BURG.
PARLAMMI
PIUTTOSTO DI
QUEL PERICOLO
CHE MI MINAC-
CIA... E DI
ATANA... COME
RITROVARLA?



UN
ATTIMO DI
PAZIENZA, PER
FAVORE!
HO QUASI
FINITO!

ATANA HA TROVATO LA CITTA'-NIDO IMMERSA NEL MATEIZIANESIMO PIU' DECADENTE... HA FATTO TOR- NARE TUTTO AL PROPRIO POSTO, CERTO... MA SFORTUNA- TAMENTE C'E' UN... PROBLEMUCCIO...

UN PRO...
"PROBLEMUCCIO"?

EHI, SI'... DURANTE UN COMBATTIMENTO CONTRO LA PATERNA, L'ENTITA' ETROPICA CHE HAI GIA' CONTATTATO NEL NOSTRO ULTIMO INCONTRO, E' STATA MANDATA NEL DEDALO DEGLI UNIVERSI ONORICI DI SINTESI.

COSA?

MA E'... E' MOSTRUOSO...!
BISOGNA FARLA USCIRE SUBITO DI LI'!

UHM...NON E' FACILE!

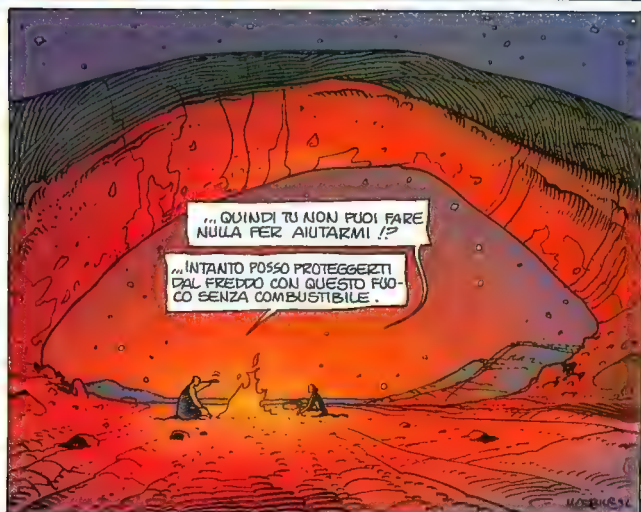
NE HO PIENE LE SCATOLE DI QUESTI GIOCHETTI PER BAMBINI! RIDAMMI ATANA, RIDAMMI LA LIBERTA'... NON POSSO PASSARE IL RESTO DELLA MIA VITA A VAGARE IN QUESTO DESERTO...

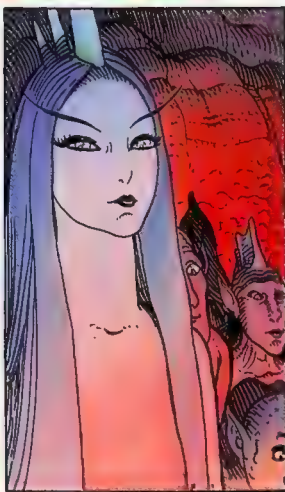
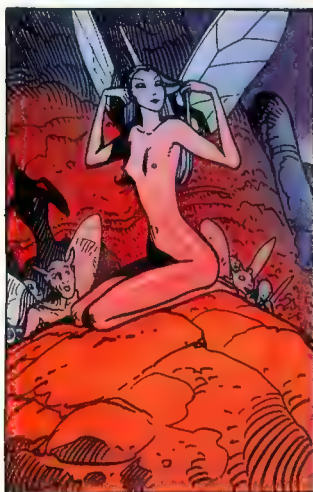
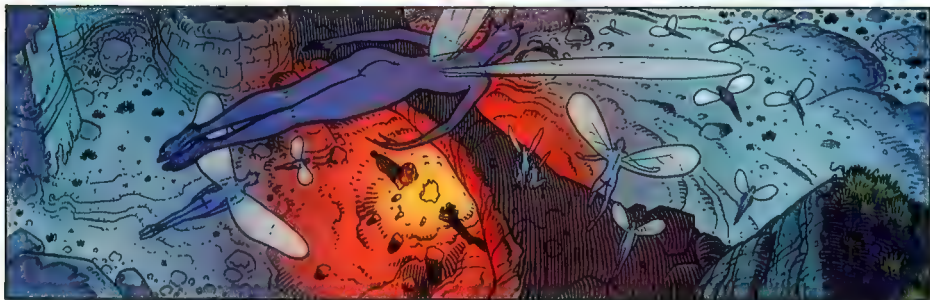
UHM...

TI CAPISCO, STEL...
MA NON E' COSI' FACILE...

FIGURE RESIDUE DELLA PATERNA CONTINUANO AD INFESTARE EDENA... DEVO OCCU- PARMI DI QUESTO IN PRIMO LUOGO... QUANTO A TE, HAI DA SEGUIRE IL TUO PROGRAM- MA.

...FANCULO AL PRO- GRAMMA!





PERICOLOSO E' LA PAROLA GIUSTA ...
VOLEVO AVVERTIRTI PROPRIO DI
QUESTO ... QUEL MOSTRO E' IN REALTA'
UNA EMULAZIONE DELLA PATERNA ...
NON TI ASSALE PIU' IN SOGNO
COME L'ULTIMA VOLTA ...



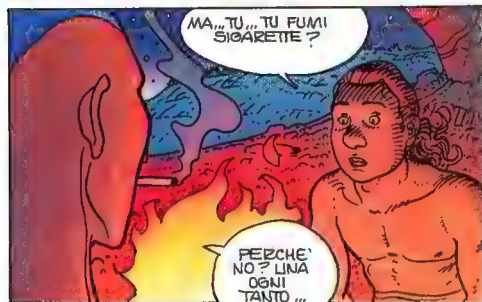
... ADESSO HA ABBASTANZA
POTERE DA MANTENERE
UNA FORZA DENSA UTILIZZAN-
DO LE ONDE RESIDUE DI
PLASMA PLANETARIO
...



NON CI CAPISCO
NIENTE!



MA...TU...TU FUMI
SIGARETTE?



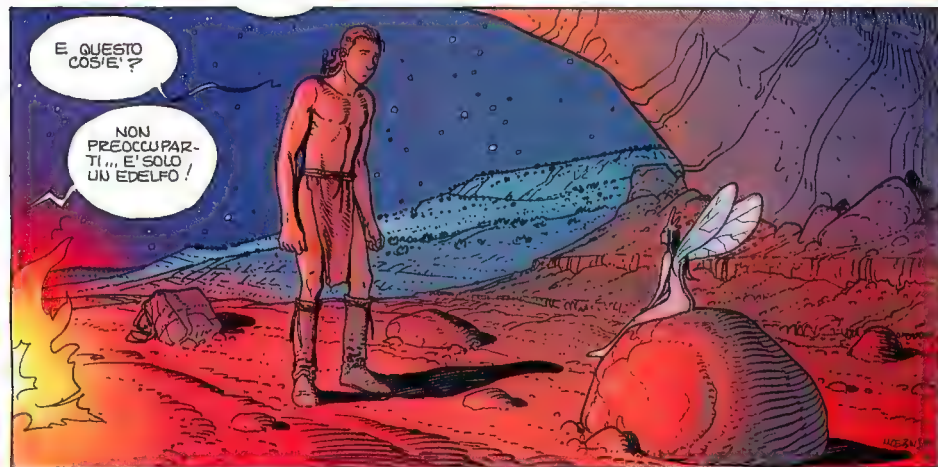
PERCHE'
NO? UNA
OGNI
TANTO ...

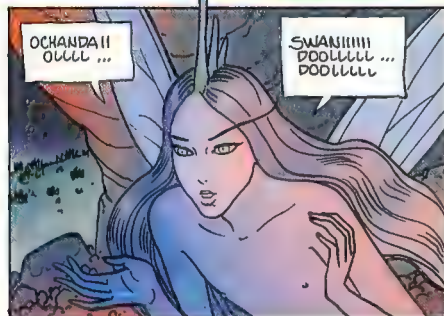
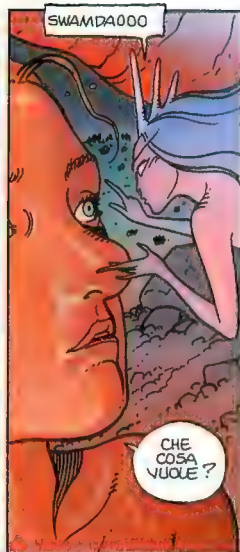
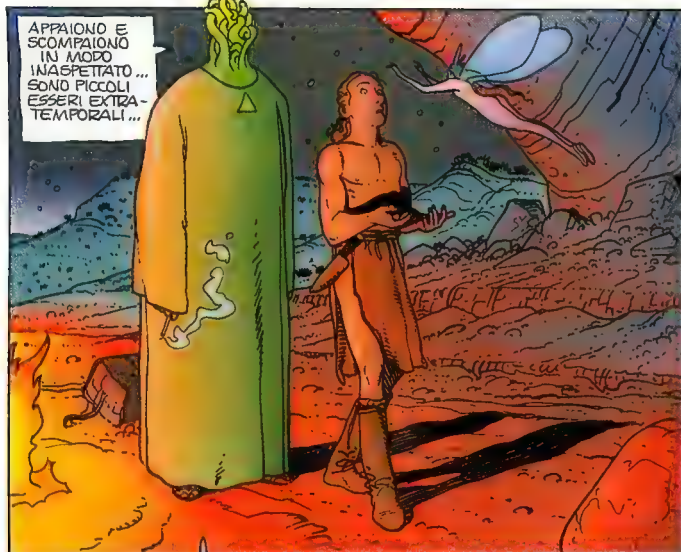
STT...



E QUESTO
COS'E'?

NON
PREOCCUPAR-
TI ... E' SOLO
UN EDELFÖ!







ATANA MORIBA'...
CHE STORIA E'
QUESTA?...
PERCHE' DOVREI
CREDERE A
QUELLA FEMMINA-
MOSCA?... ACCI-
DENTI, ATANA...
ATANA RISCHIA
LA MORTE...

... SE NESSUNO
FA QUALCOSA ...



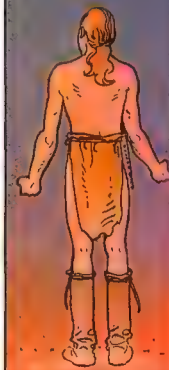
PRIMA DI
TUTTO DEVO
SAPERE DO-
VE...
VEDIAMO...
FORSE IN
QUELLA
FAMOSA
CITA'-NIDO...
UHM... BURG!
DOVE' FINI-
TO QUEL...

EHI!

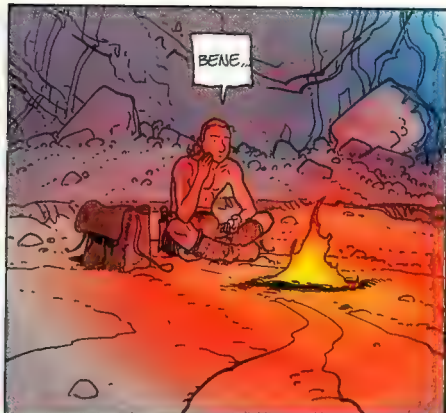
ECCO
FATTO... E'
SCOMPARSO
UN'ALTRA
VOLTA... QUAN-
DO AVEVO
VERAMENTE
BISOGNO DI
LUI...

CHE BASTARDO!
AVEVO
RAGIONE A
NON FIDARMI...

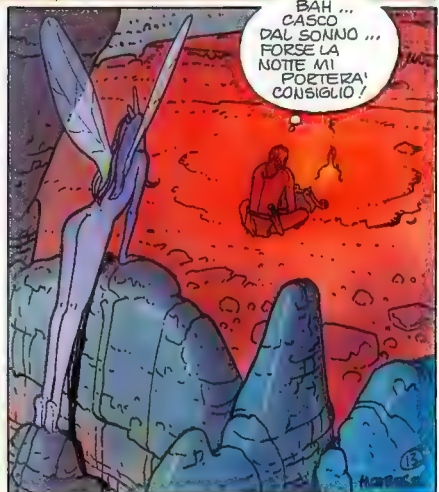
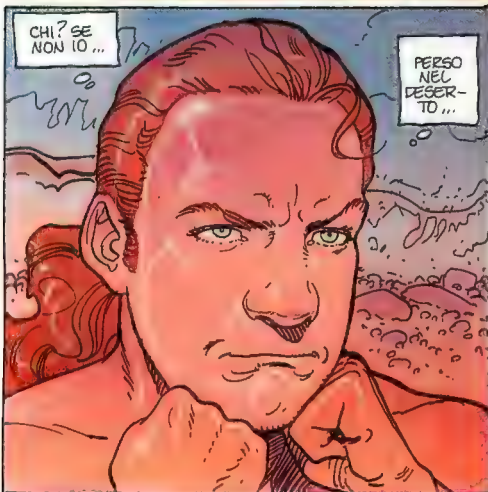
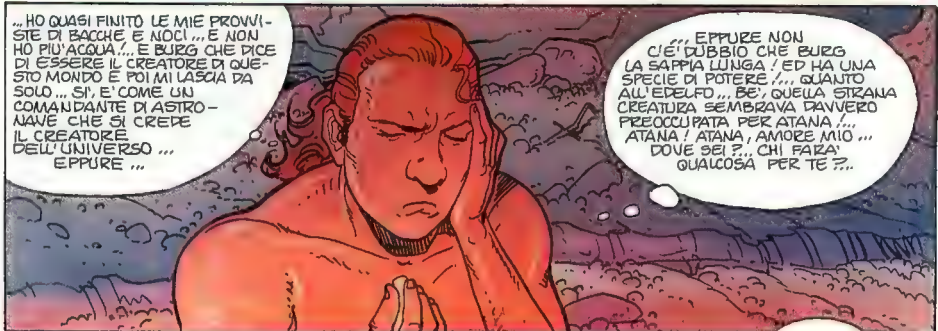
...E LE MOSCHE?
...FUF...
ANCHE LORO
VOLATILIZZATE!
...MALEPETTI
INSETTI...



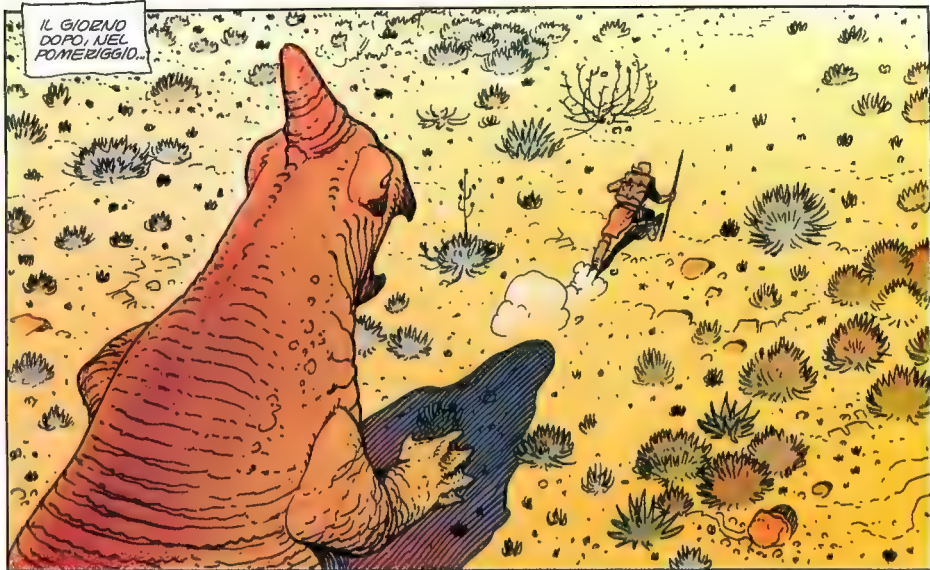
MCEBWS 92 171



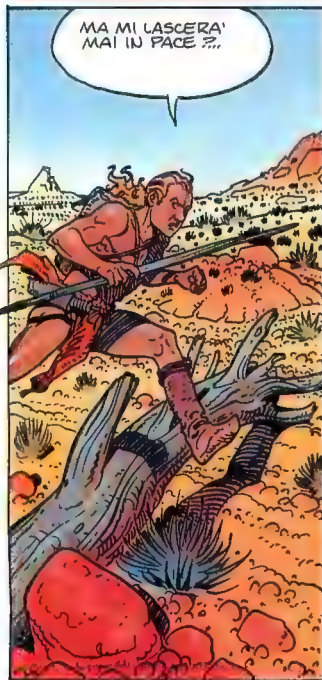
... HO QUASI FINITO LE MIE PROVVISTE DI BACCHE E NOCI ... E NON HO PIU' ACQUA ... E BURG CHE DICE DI ESSERE IL CREATORE DI QUESTO MONDO E POI MI LASCIA DA SOLO ... SI', E COME UN COMANDANTE DI ASTRONAVE CHE SI CREPE IL CREATORE DELL'UNIVERSO ... EPPURE ...

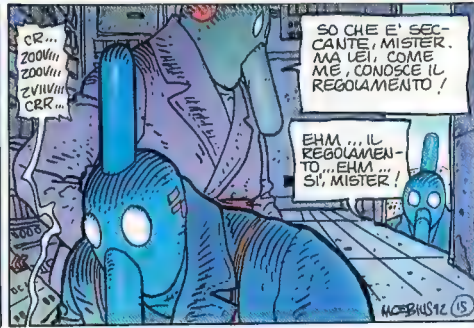
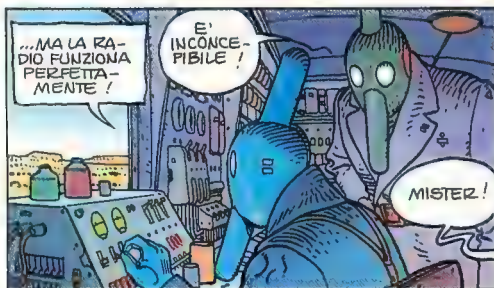
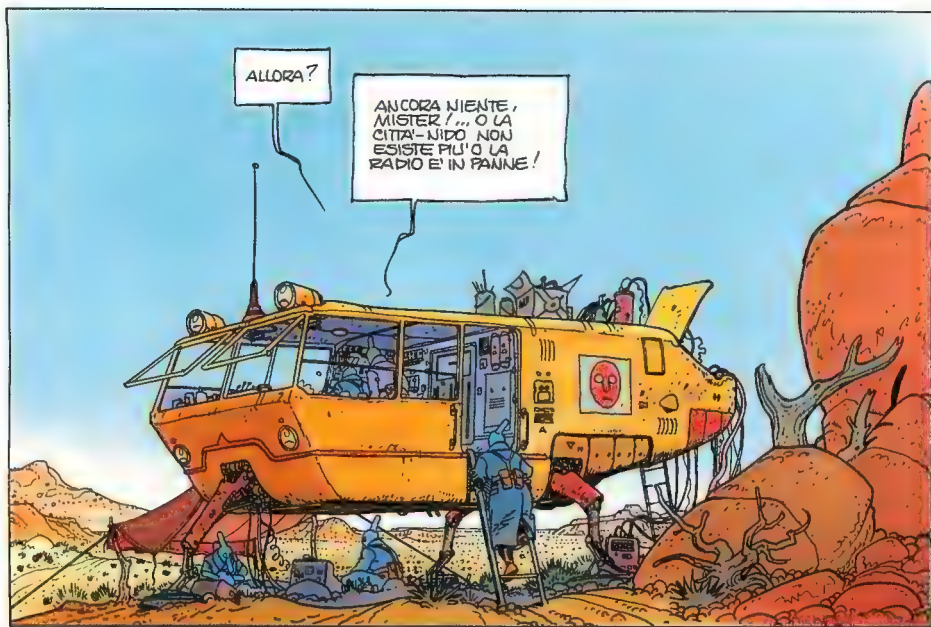


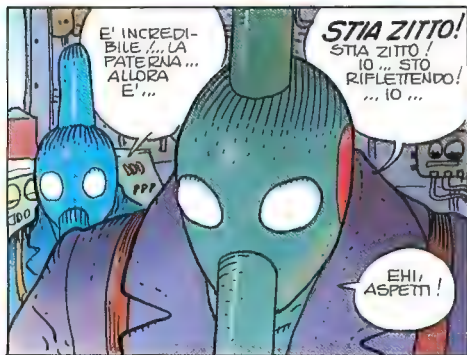
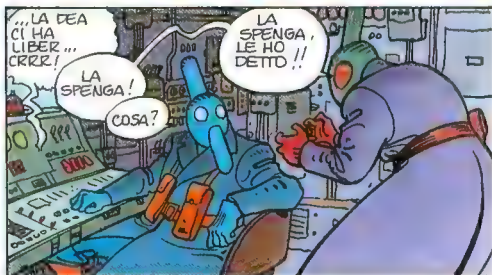
IL GIORNO
DOPO, NEL
POMERIGGIO.

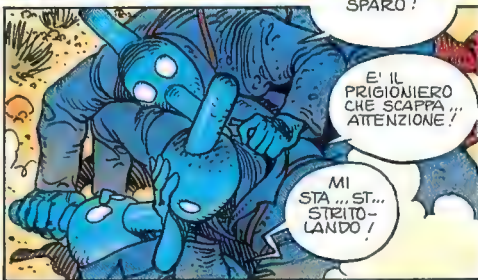
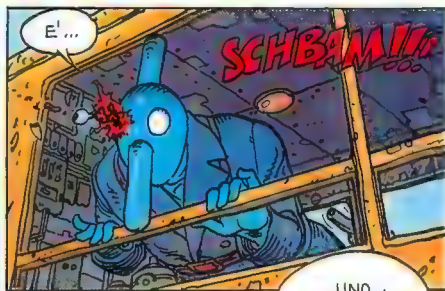
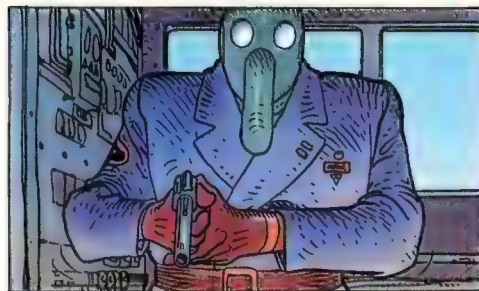
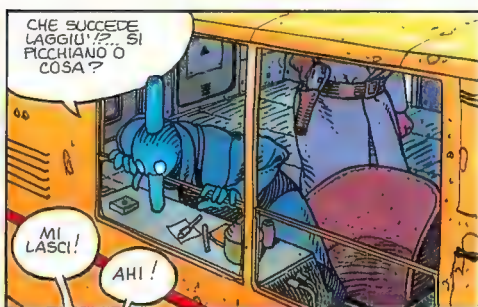
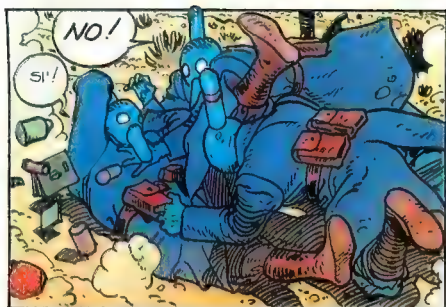


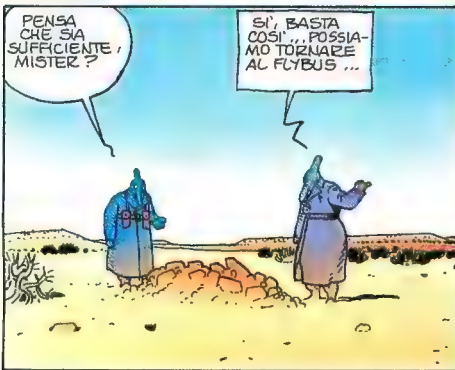
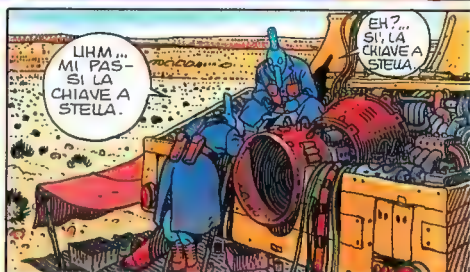
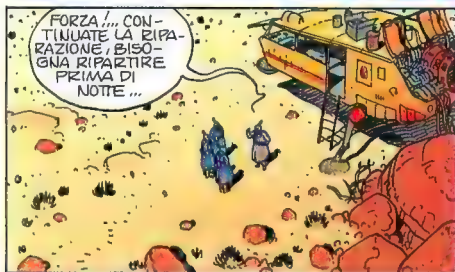
MA MI LASCERA'
MAI IN PACE ...

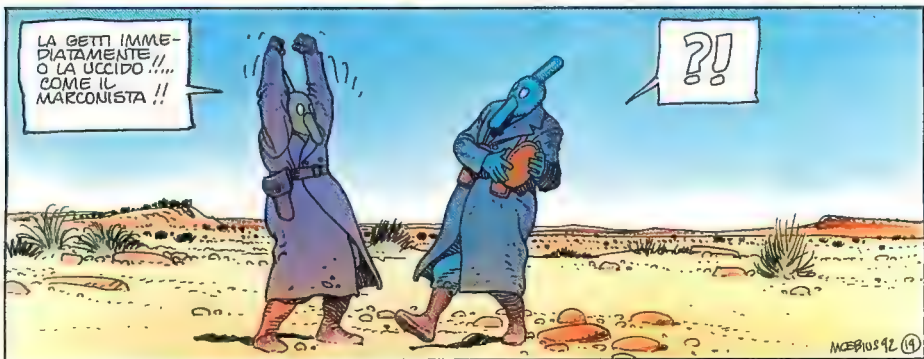
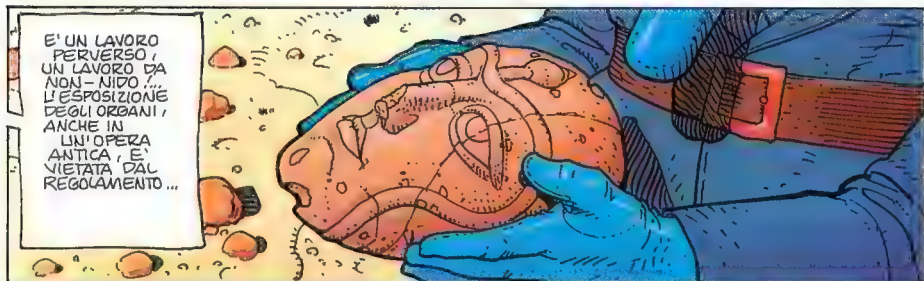
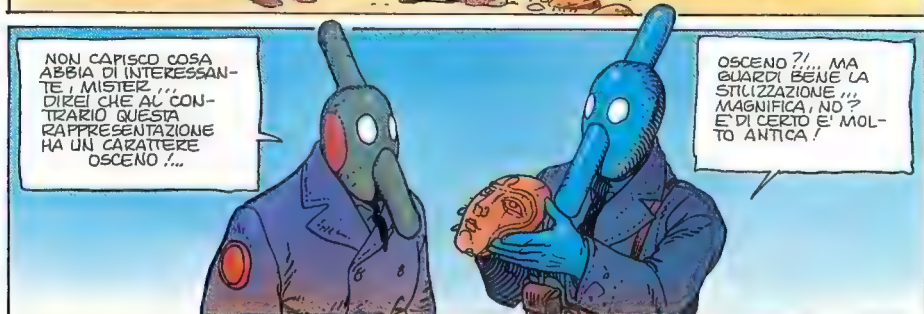
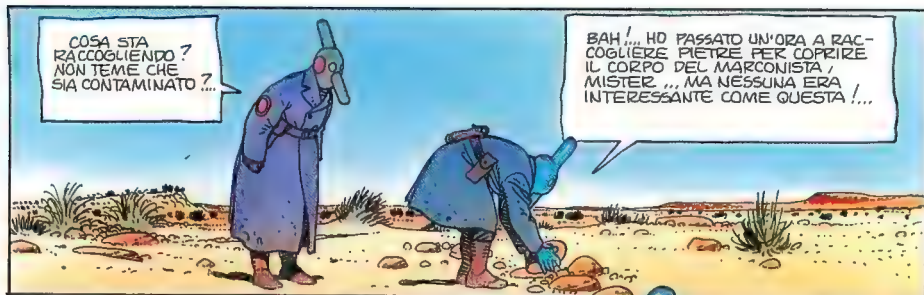


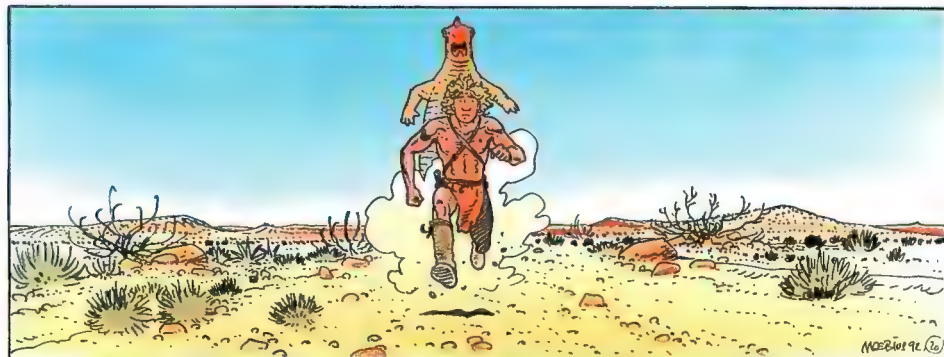
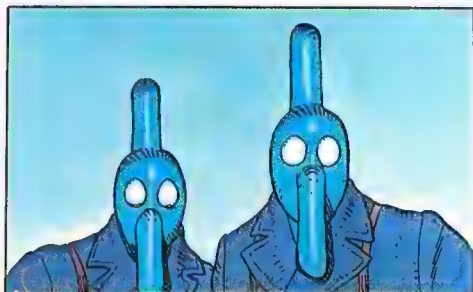
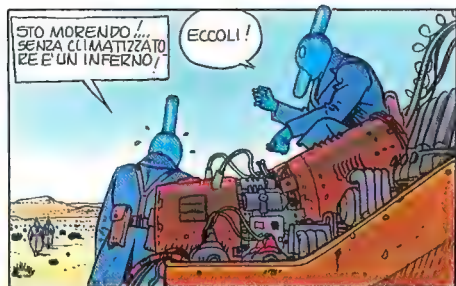












E' SEMPRE POMERIGGIO... IL CALORE
E' INSOPPORTABILE E L'ARIA E' IMMO-
BILE. MALGRADO LE GRIDA FURIOSE
DEL NOSTRO.

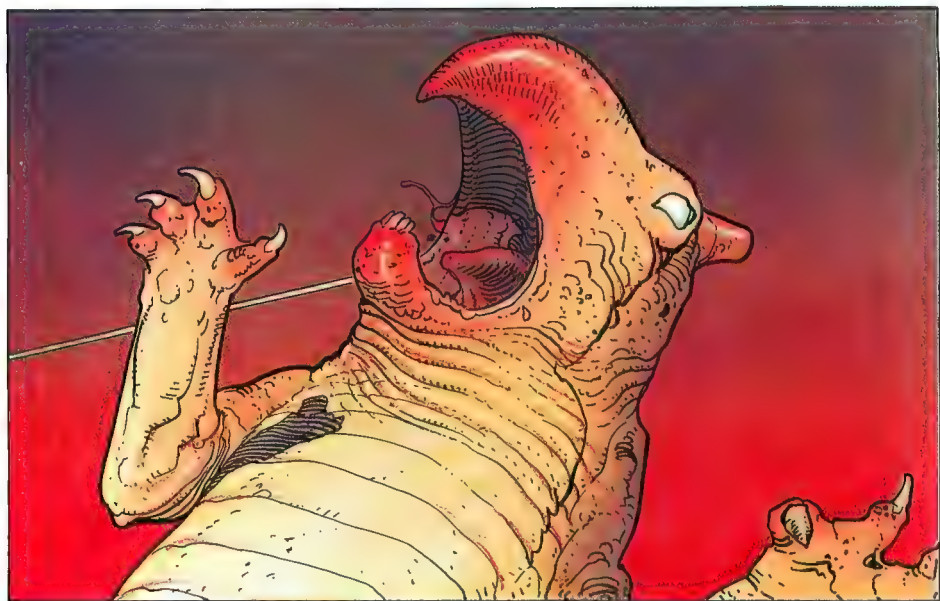
NON CI HAN-
NO VISTO!

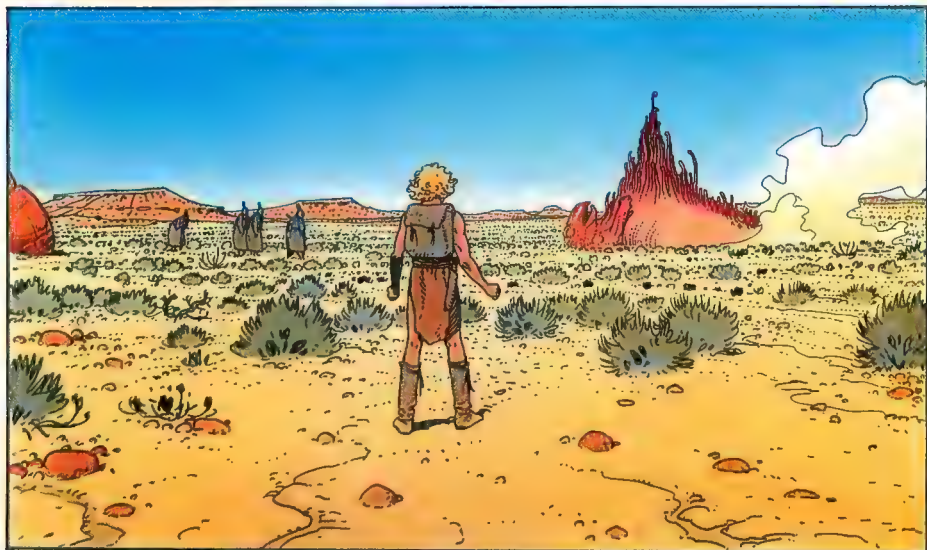
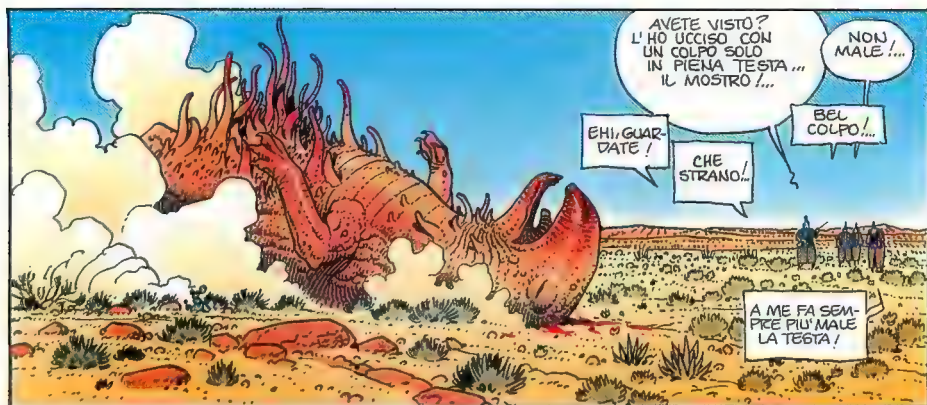
VADO
A CER-
CARE
UN'ARMA!

UN NON-
NICO!

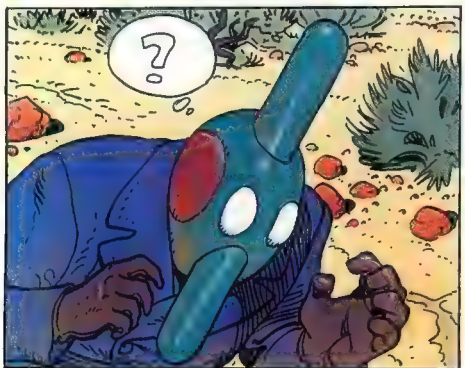
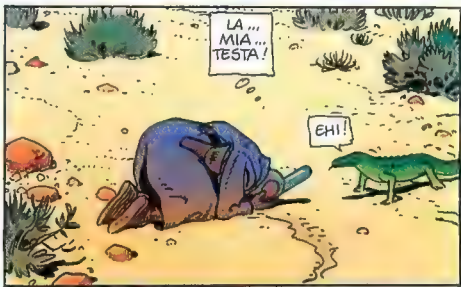
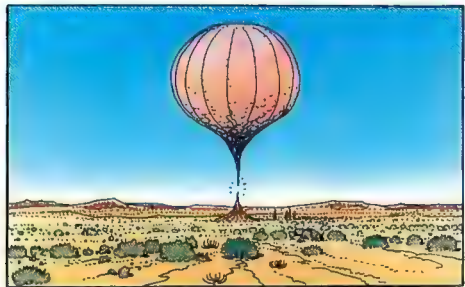
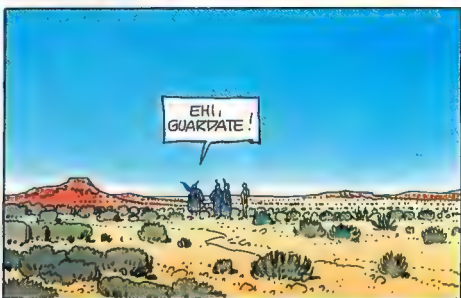
MA... EH!... CHE
MI SUCCIDE?
L'... LA MIA TESTA!
... OH!

UN COLPO
NEL CRANIO
DOVREBBE
BASTARE...



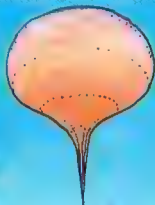




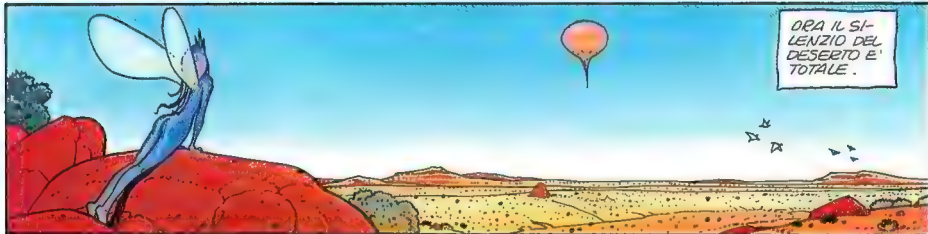


"ACCIDENTI!", "PENSA STEL,
"QUESTI... QUESTI MANICHINI
MASCHERATI SONO DUNQUE I
FANTOCCI DELLA PATERNA... MA
NON SEMBRANO SAPERE CHE LA
CIVILTÀ-AUDO HA SBAGLIATO IL
PROPRIO IDOLO ..."

ACCI-
DENTI!



ORA IL SI-
LENZIO DEL
DESEERTO E'
TOTALE.



ABBIAMO
SEMPRE DA PARTE
DUE TUTE DI
SOCCORSO.

MERAVIGLIOSO ...
VAGO DA TROPPO TEMPO
IN QUESTO DESEERTO COME
UN ANIMALE ... CHE
GIÀ RITROVARE LA
CIVILTÀ ...

FORSE POTRO'
AIUTARVI ... HO QUAL-
CHE NOZIONE DI
MECCANICA ... IN CAMBIO
VORREI BERE DEL-
L'ACQUA FRESCA.

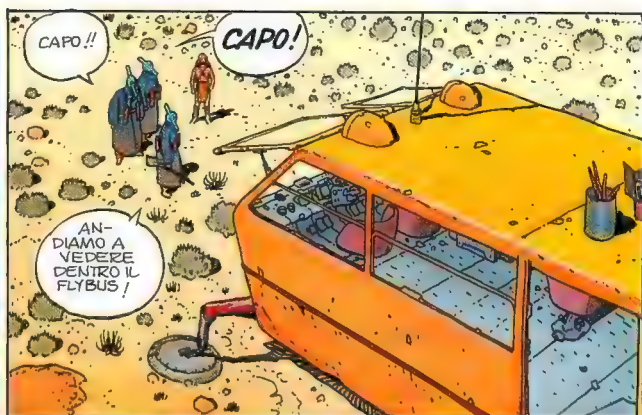
DOVRÀ
ASPETTARE UN
PO' ... IL FLYBUS E'
IN PANNI ... E IL
NOSTRO MECCANICO
E' FERITO ...



CAPO?

MA...
DOV'E
FINITO
IL
CAPO?

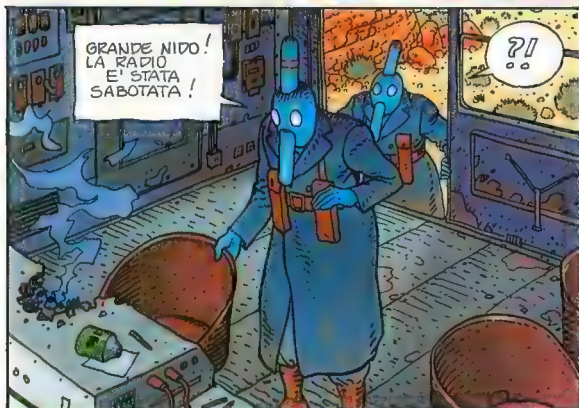
CAPO!



CAPO!!

CAPO!

AN-
DIAMO A
VEDERE
DENTRO IL
FLYBUS!



GRANDE NIDO!
LA RADIO
E' STATA
SABOTATA!

?!



ORGANIZ-
ZEREMO
DELLE
RICERCHE...
PIU'
TARDI...

LA COSA PIU'
IMPORTANTE
E' TROVARE
UNA TENUTA
DECENTE
PER IL
NUOVO
MISTER...



COME FATE A RESISTERE
CON QUESTO CALDO?...
NON MORITE DI
CALDO LA' DENTRO?



VERAMENTE,
LE NOSTRE TENUTE
SONO CLIMATIZZATE
... SOLO CHE DA
QUANDO QUEL MI-
STER E' STATO
FEZZITO, NON C'E'
PIU' NESSUNO
IN GRADO DI
FARLE FUNZIONA-
RE...

... E IL REGOLAMENTO CI VIETA DI
SPOGLIARCI...
MISTER QUI
CHE POCO

MA QUELLO CHE IL
NON HA DETTO E'
FA HA CERCATO DI
STRAP-
PARSI I
VESTITI!...

SENZA
DUBBIO UNA
CRISI DI
FOLLIA.

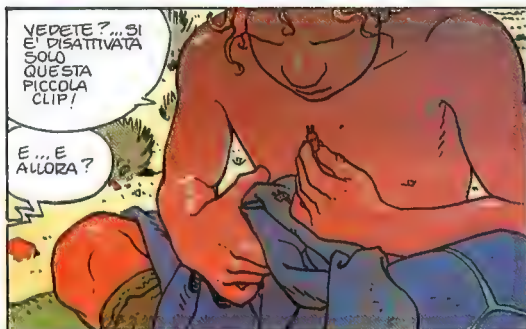
NOBIS 92 (24)



ECCO LA SUA
TUTA NON-
NIDO!

GRAZIE ... MA
PRIMA VOGLIO VEDERE
SE RIESCO A RIPARA-
RE L'IMPIANTO DI
CLIMATIZZAZIONE ...
POSSO BERE?
ORA?

BISOGNA
AVERE
UNA FACCIA
PER MANGIARE
O BERE ...
IL CHE NON E'
PREVISTO
DAL REGOLA-
MENTO!



VEDETE?... SI
E' DISATTIVATA
SOLO
QUESTA
PICCOLA
CLIP!

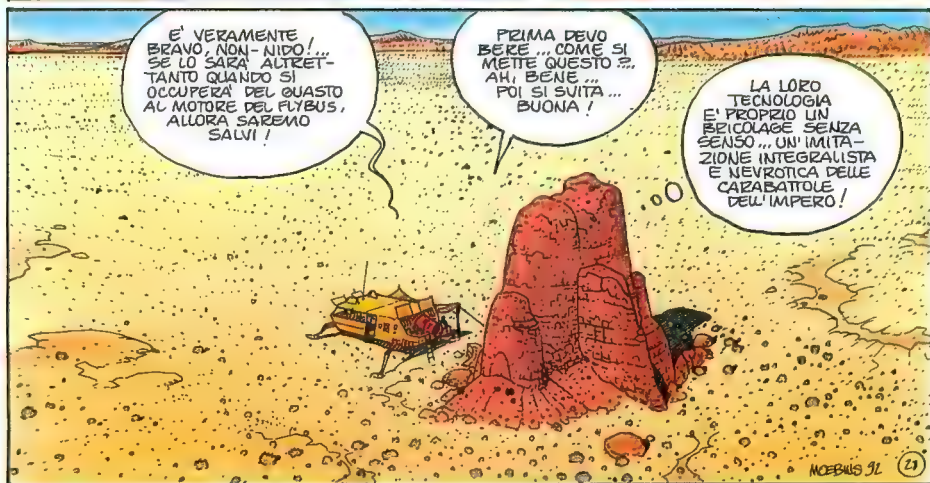
E... E
ALORA?



... ALLORA BASTA
CONNETTERLA
DIRETTAMENTE IN
QUESTA SUTURA
PER AVERE
ALMENO ALTRE
VENTIQUATTRE ORE
DI AUTONOMIA...

GENIALE!

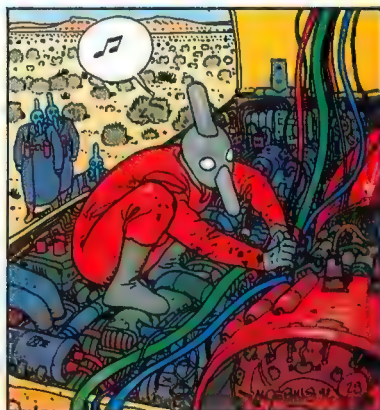
STRAOR-
DINARIO!

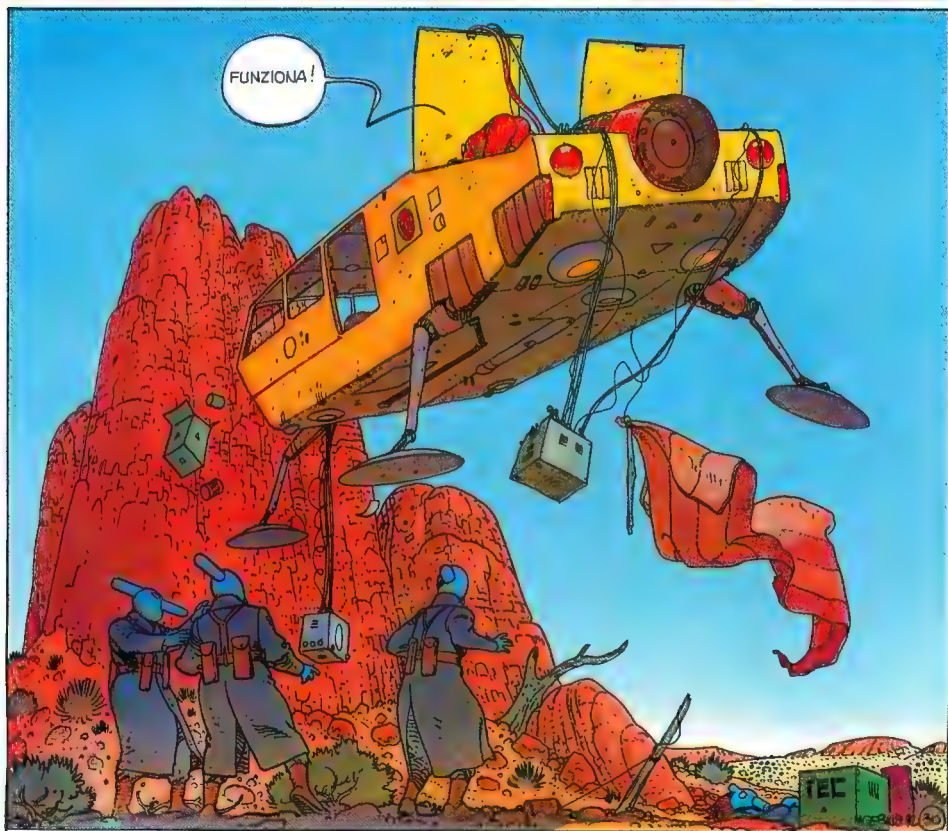


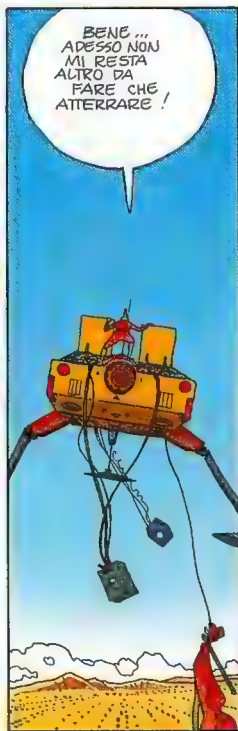
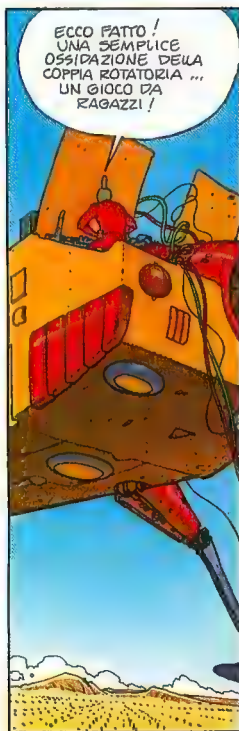
E' VERAMENTE
BRAVO, NON-NIDO!
SE LO SARA' ALTRE-
TANTO QUANDO SI
OCCUPERA' DEL QUASTO
AL MOTORE DEL FLYBUS,
ALLORA SAREMO
SALVI!

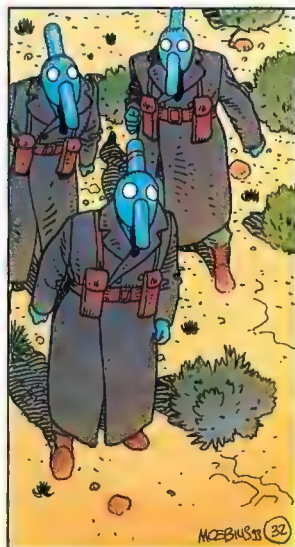
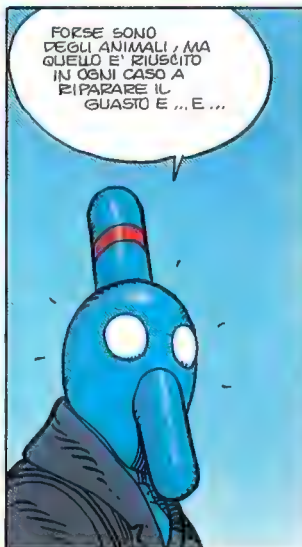
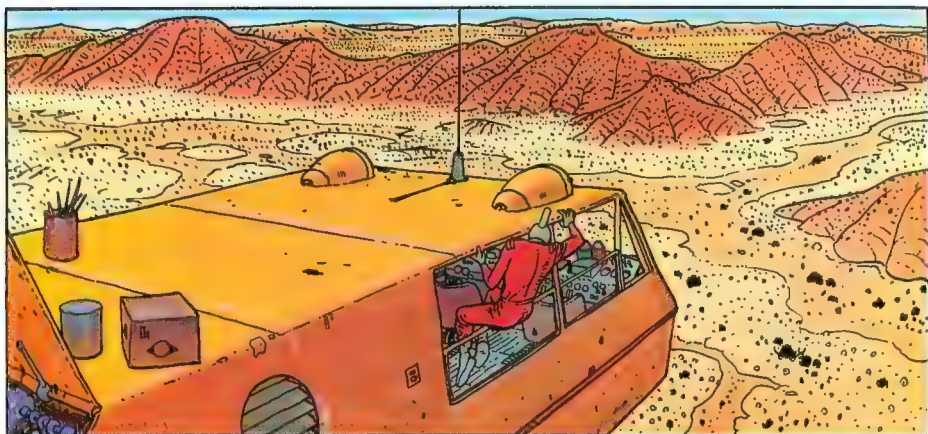
PRIMA DEVO
BERE ... COME SI
METTE QUESTO?...
AH, BENE ...
POI SI SUIITA ...
BUONA!

LA LORO
TECNOLOGIA
E' PROPRIO UN
BEICOLAGE SENZA
SENSO ... UN'IMITA-
ZIONE INTEGRALISTA
E NERVOSA DELLE
CARABATOLE
DELL'IMPERO!

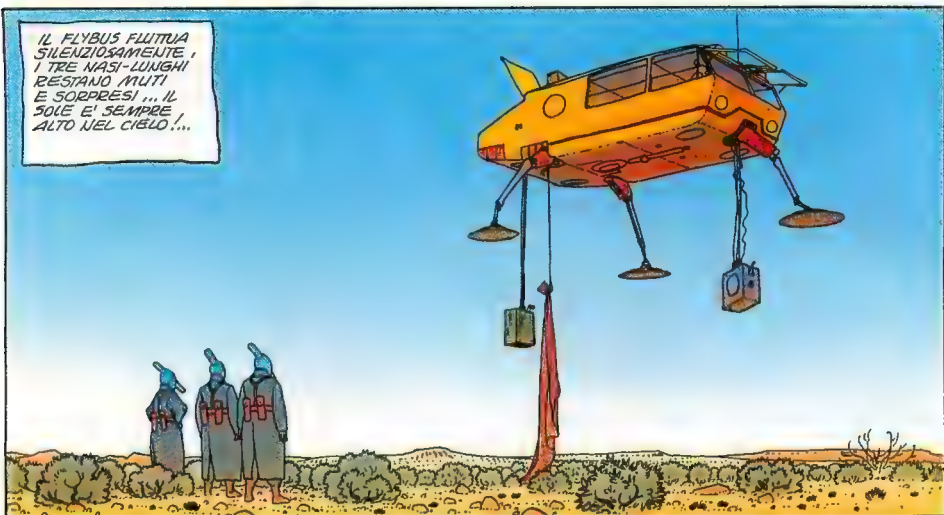




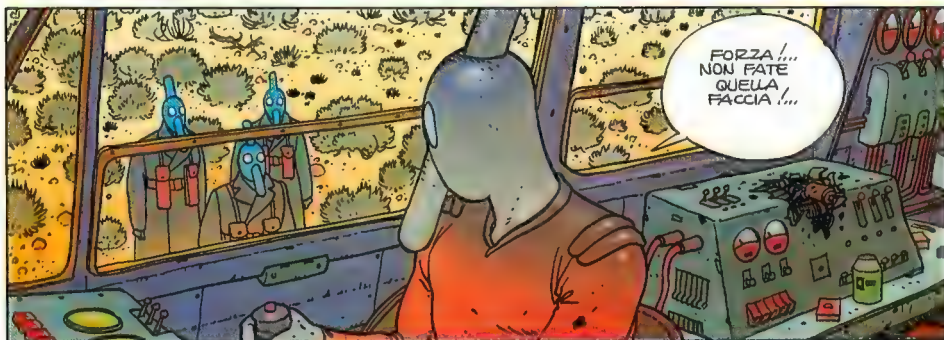




IL FLYBUS FLUITUA
SILENZIOSAMENTE,
I TRE NASI-LUNGHI
RESTANO MUTI
E SORPRESI ... IL
SOLE E' SEMPRE
ALTO NEL CIELO !!!



FORZA !!!
NON FATE
QUELLA
FACCIA !!!



CI HA FATTO
UNA PAURA
TERRIBILE,
MISTER !!!

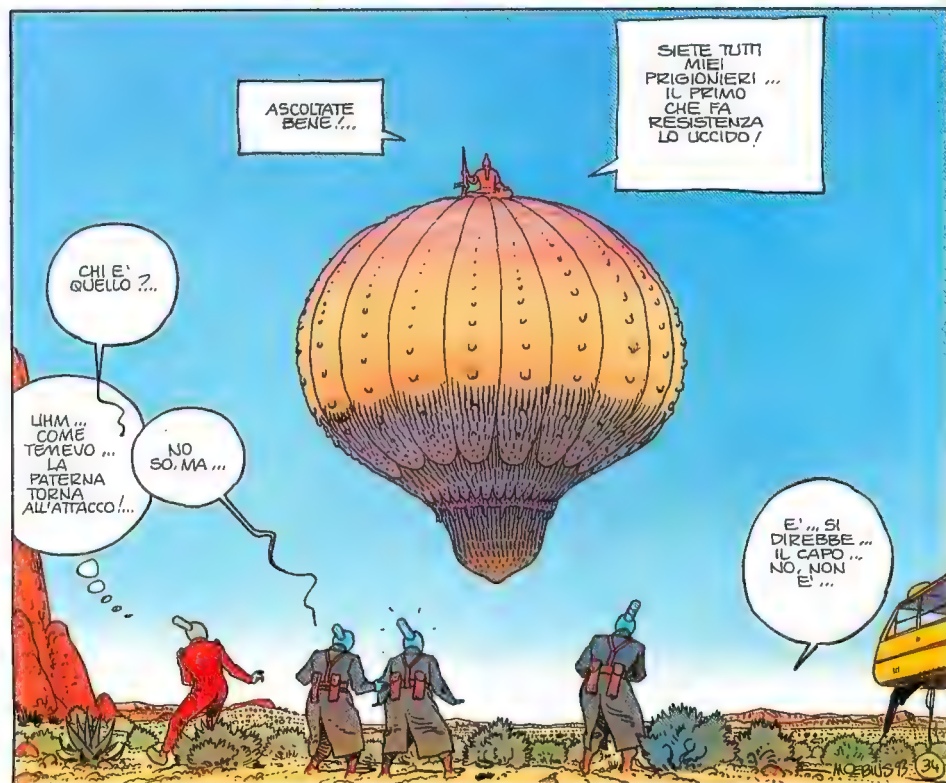
CI SIAMO
SENTITI
ABBANDONATI,
CAPISCIE ?..

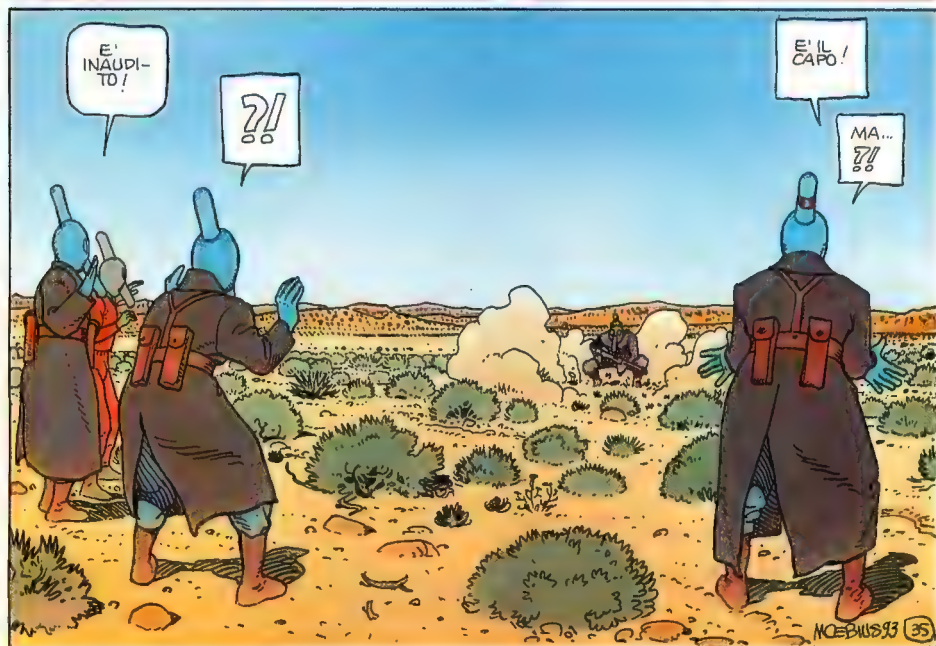
E' SPAVENTOSO !!!
AVEVAMO PERDUTO
LA SPERANZA ...
E FOI
L'ABBIAMO
VISTA
TORNARE !!!

MI SPIACE
AVERVI
SPAVENTATO ...
MA QUANDO
HO LIBERATO
DALL' OSSIDO LA COP-
PIA ROTATORIA,
IL FLYBUS S'E'
ALZATO IN VOLO
COME UNA BOVA
DI SAPONE !!!

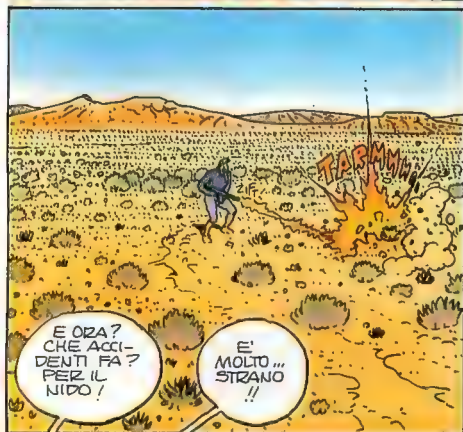
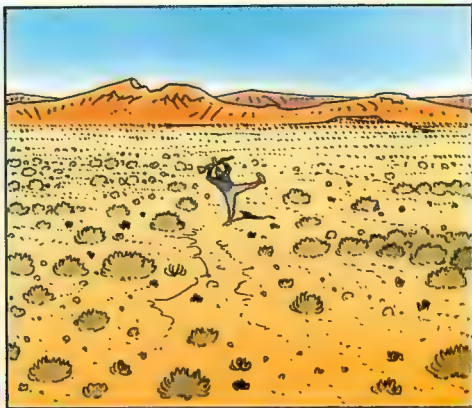
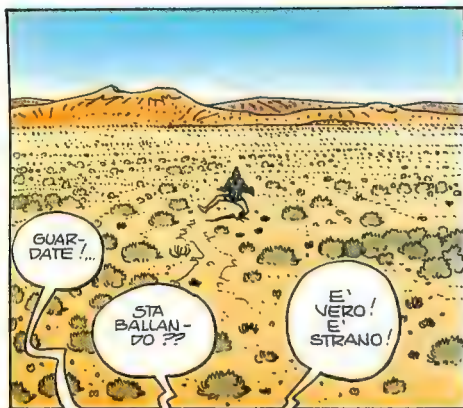


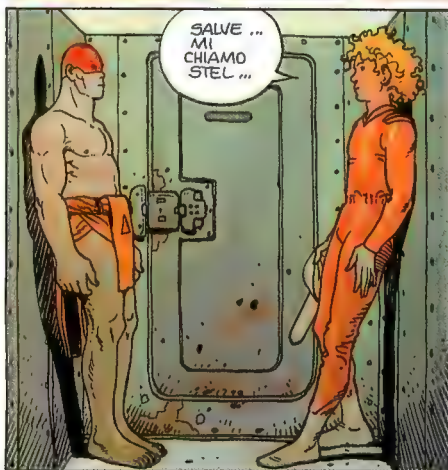
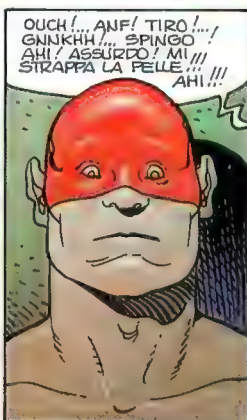
NOBIS 33

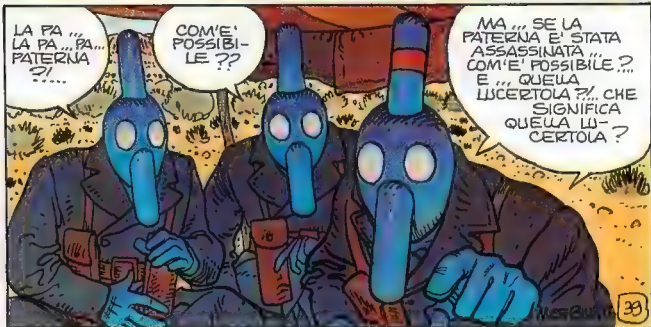
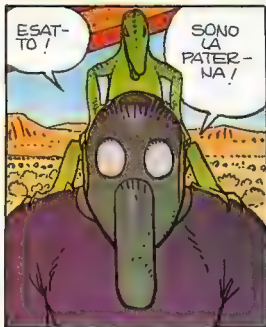
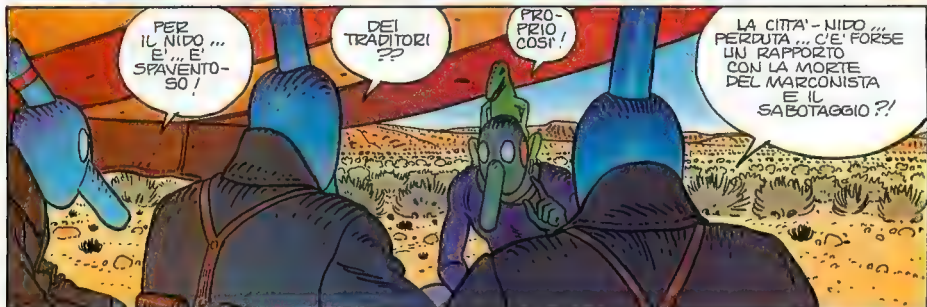


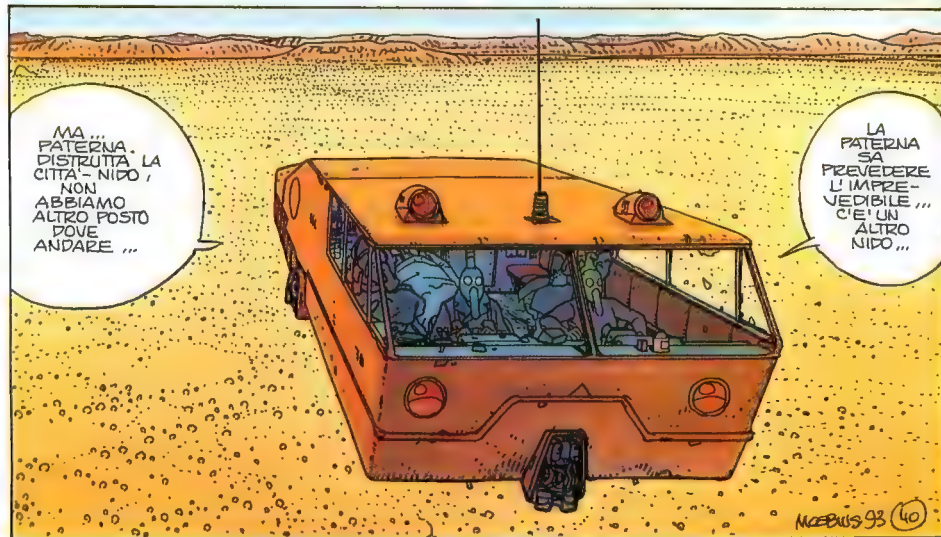
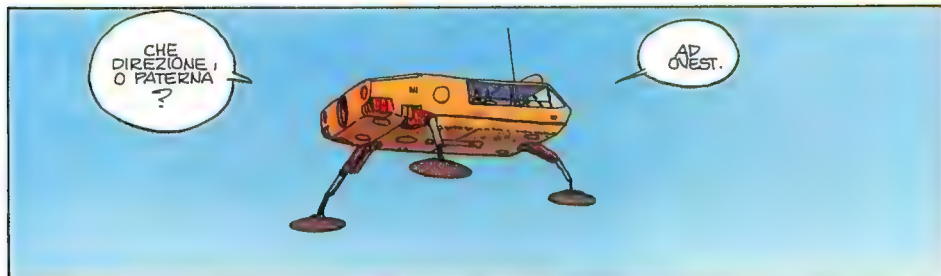






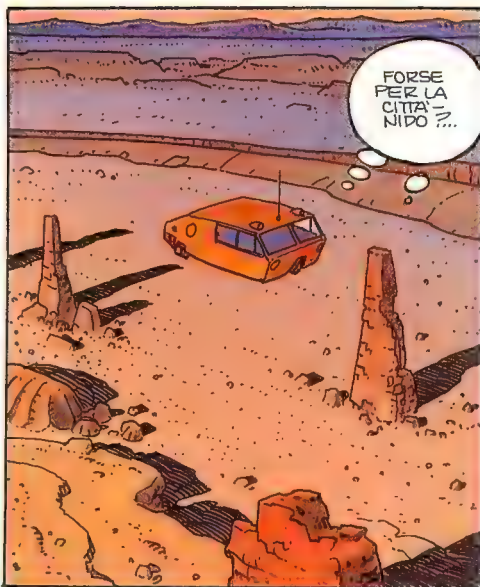








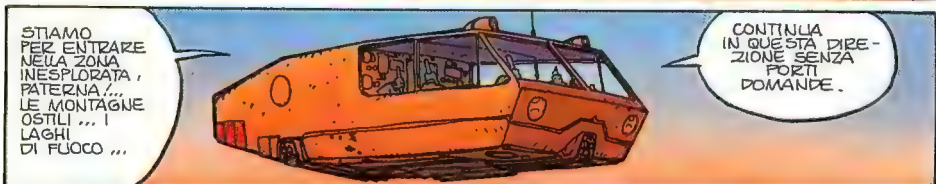
CI SIAMO...
CI STIAMO MUOVEN-
DO, MA
VERSO CHE DIREZIO-
NE?



FORSE
PER LA
CITTÀ
NIDO?...



NO... SE ATANA L'HA
VINTA E SCACCIATA, LA
PATERNA NON CI
TORNERÀ... ATANA! OH,
ATANA! SI DIREBBE
CHE TUTTO CI PORTI
L'UNO LONTANO!
DALL'ALTRA!



STIAMO
PER ENTRARE
NELLA ZONA
INESPLORATA,
PATERNA...
LE MONTAGNE
OSTILI... I
LAGHI
DI FUOCO...

CONTINUA
IN QUESTA DIRE-
ZIONE SENZA
FARTE
DOMANDE.

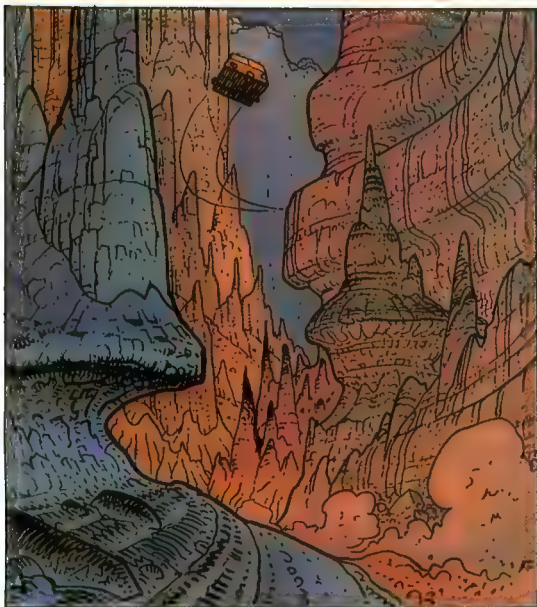
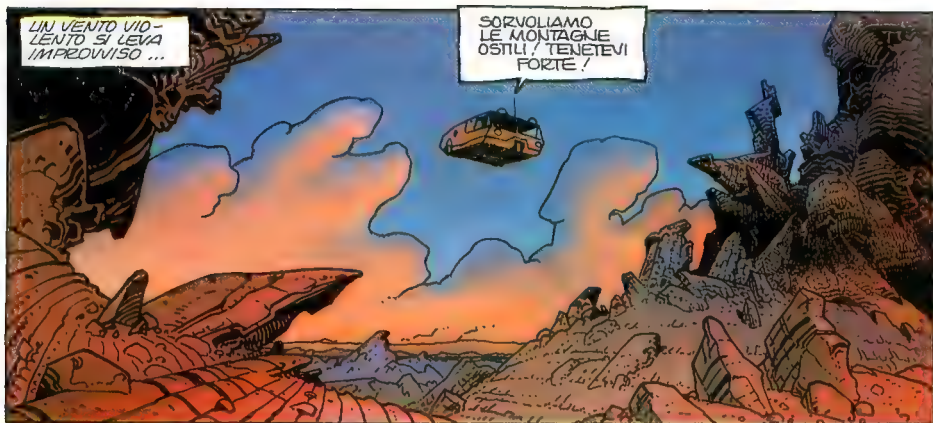


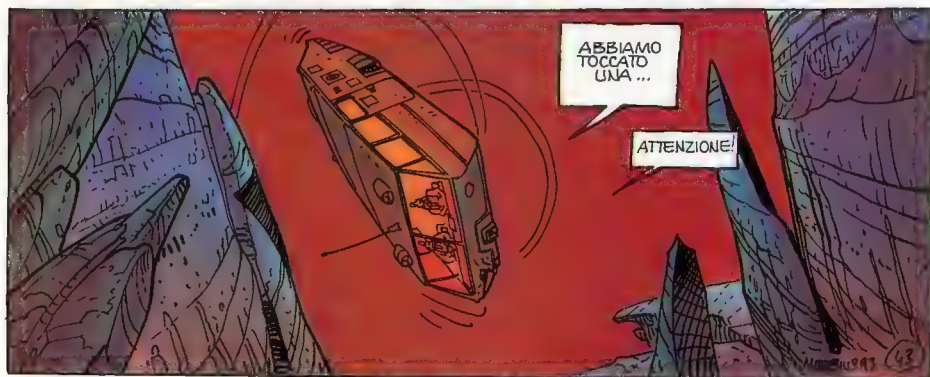
ACCON-
TENTATI
DI OBEDI-
RE ALLA
PATERNA!...

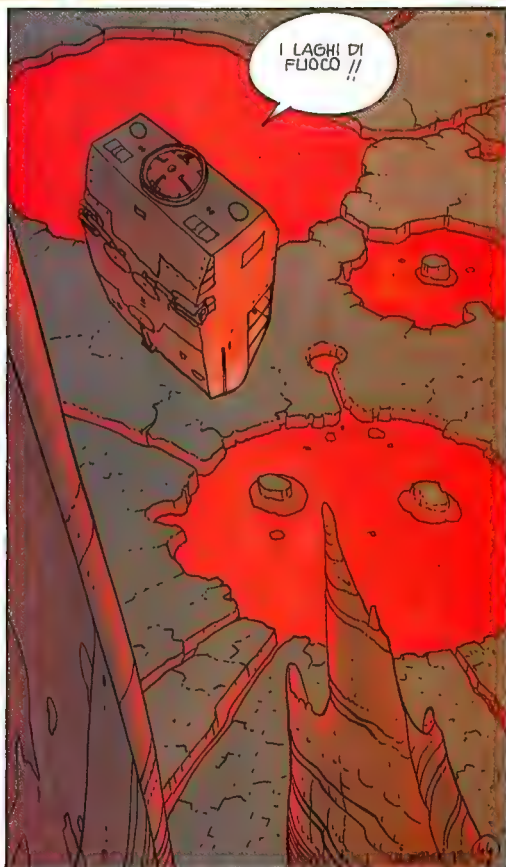
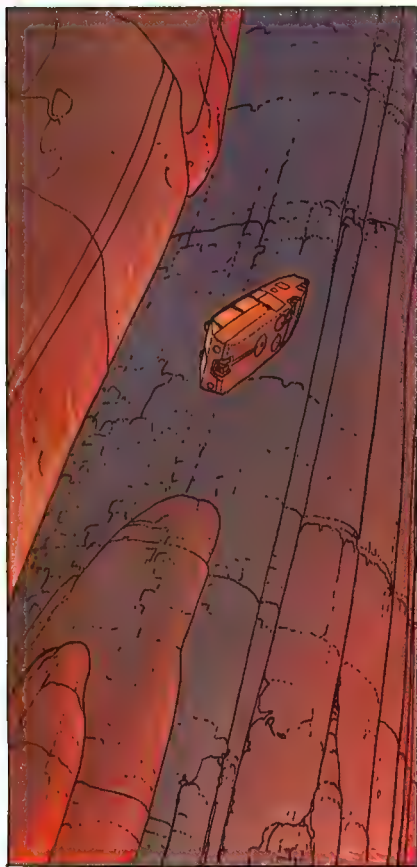
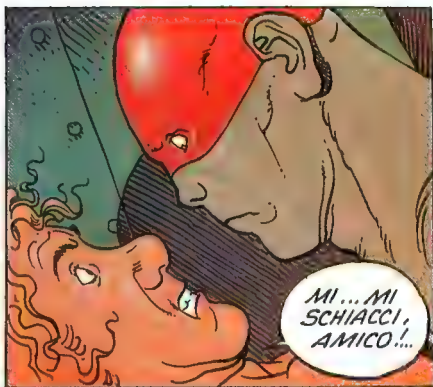


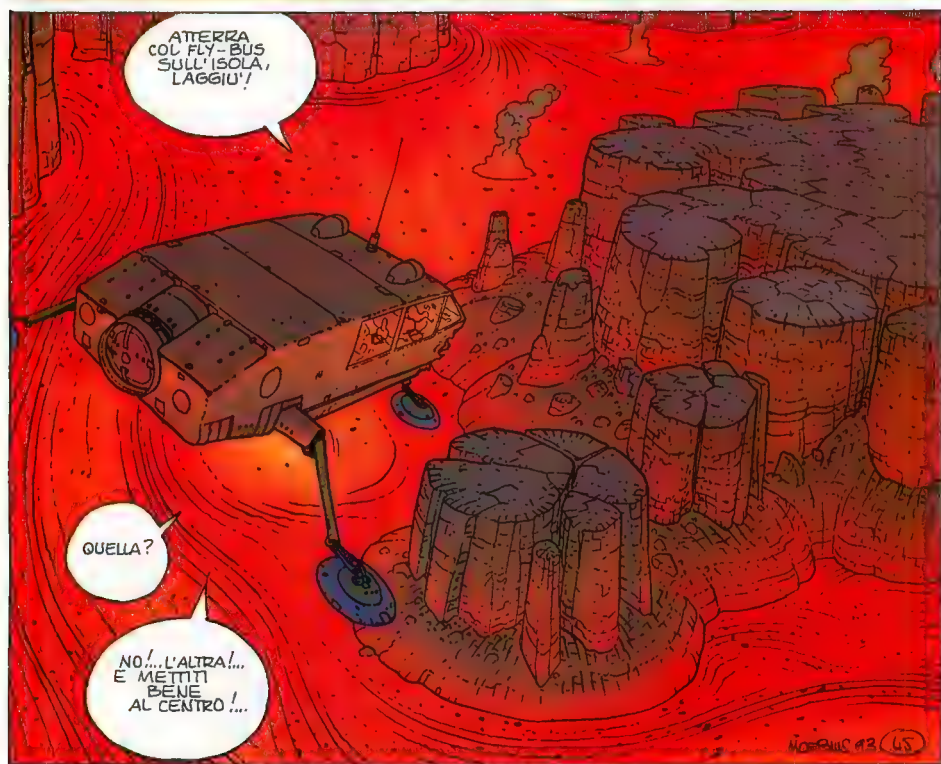
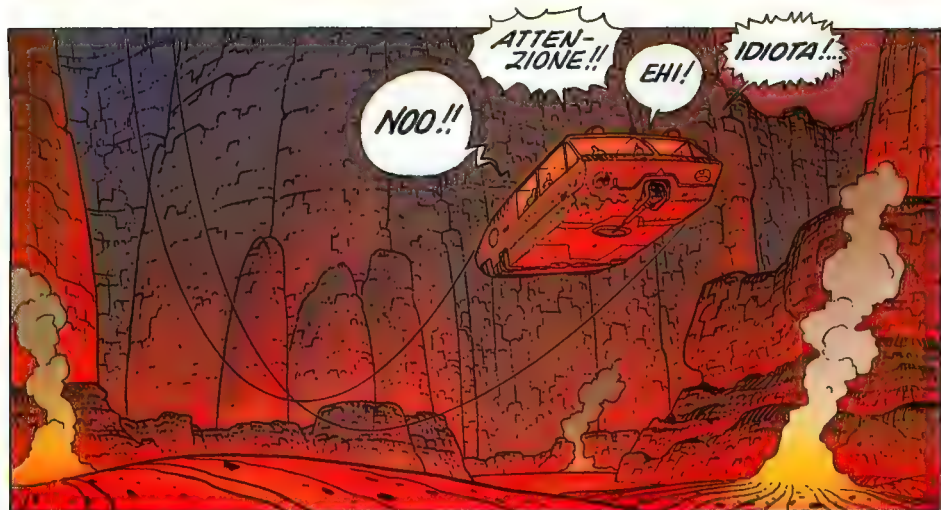
... CIECAMENTE ...

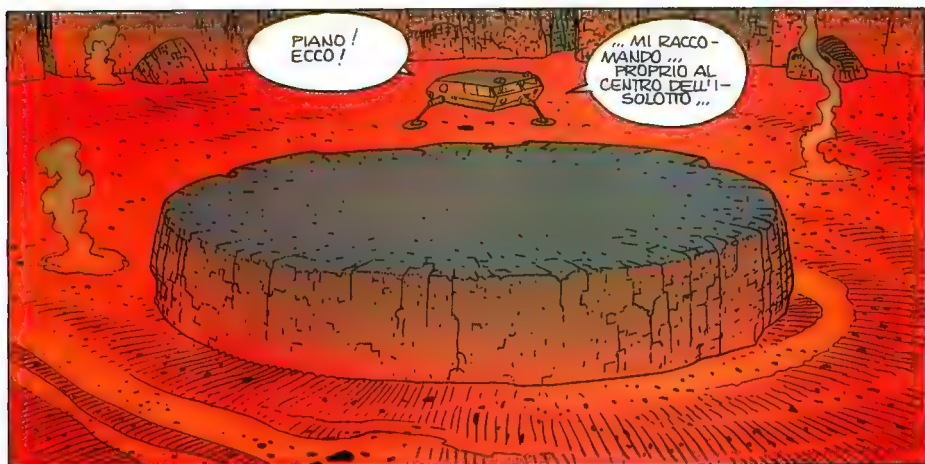
NOBILIS 93 (41)











PIANO!
ECCO!

... MI RACCO-
MANDO ...
PROPRIO AL
CENTRO DELL'!-
SOLOTTO ...

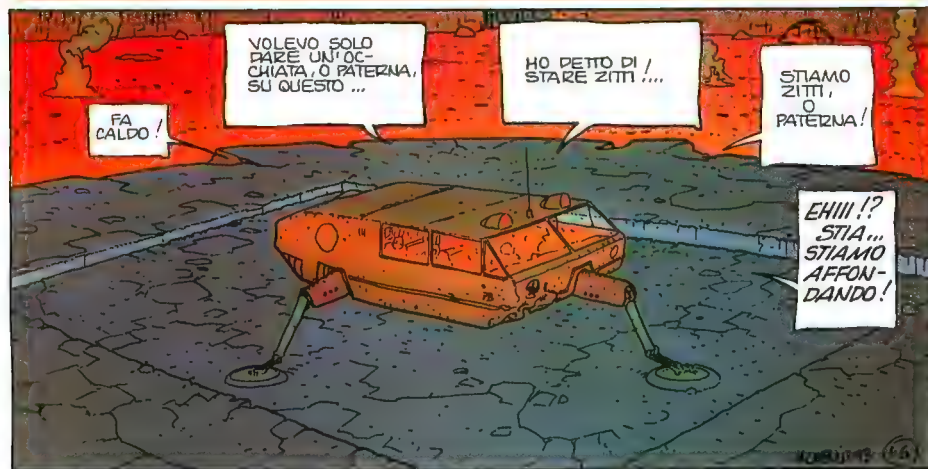


GUARDATE!
UN LAGO
DI LAVA
IN FU-
SIONE !!

CHE
INTERESSANTE
APPROFITIAMONE
PER RILASSARCI
UN ATTIMO ...
SCENDIAMO A
VEDERE ...

BUONA
IDEA
MISTEY!
ANDIAMO!

EHI!!
TORNATE A
POSTO
TAPPA-
TE IL NASO!!



FA
CALDO!

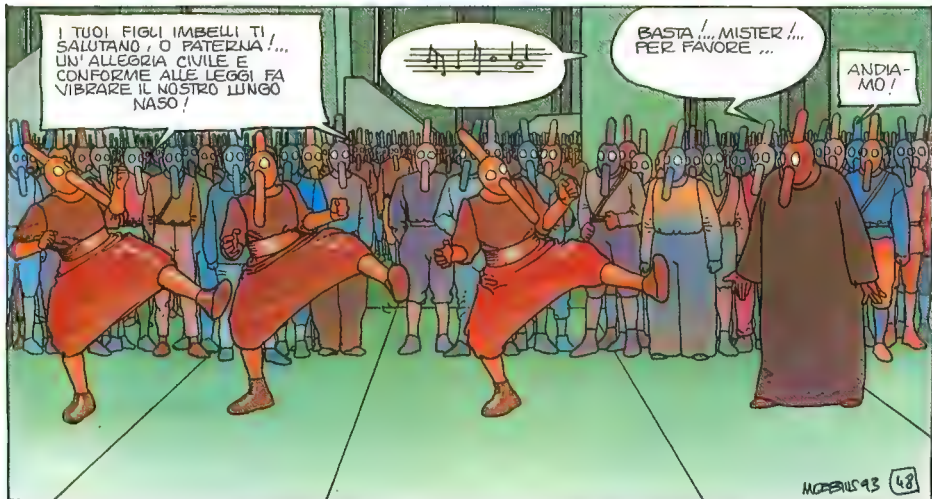
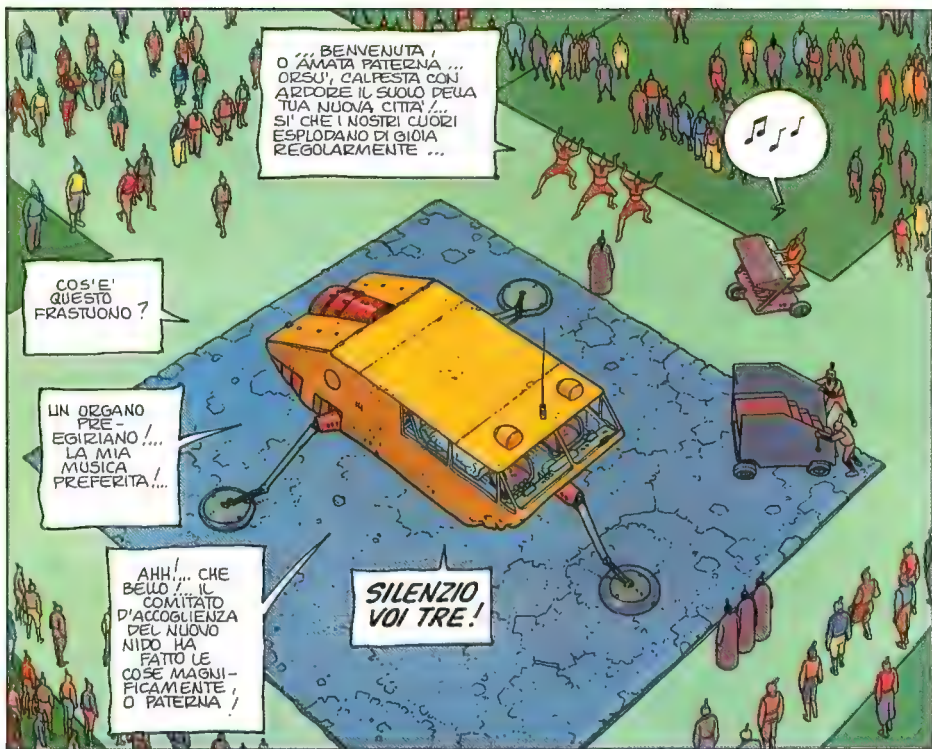
VOLEVO SOLO
PARE UN'OC-
CHIATA, O PATERNA,
SU QUESTO ...

HO DETTO DI
STARE ZITTI ...

STIAMO
ZITTI,
O PATERNA!

EHI!!?
STIA...
STIAMO
AFFON-
DANDO!

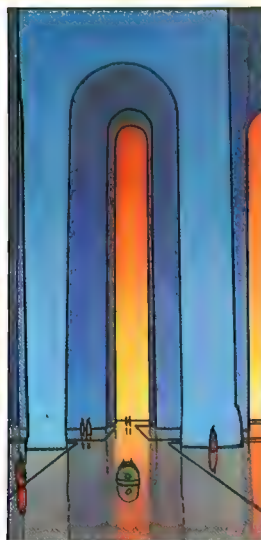
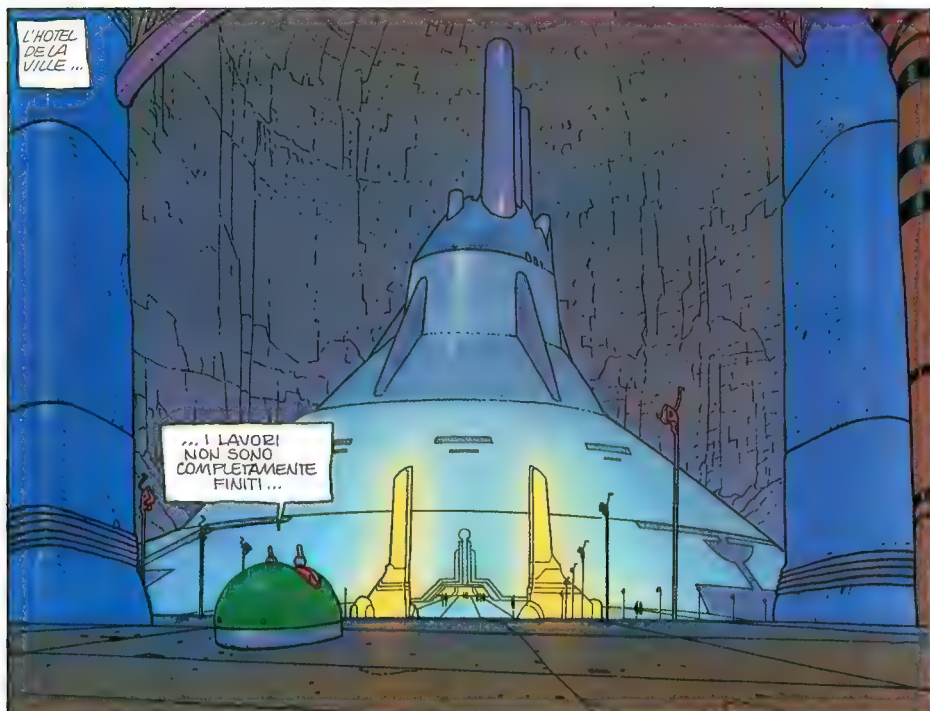


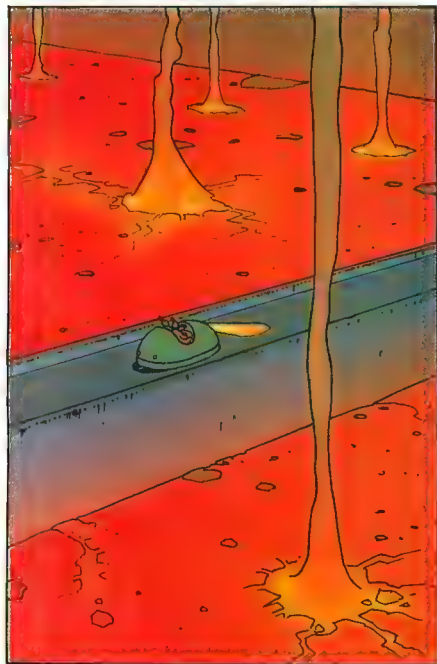
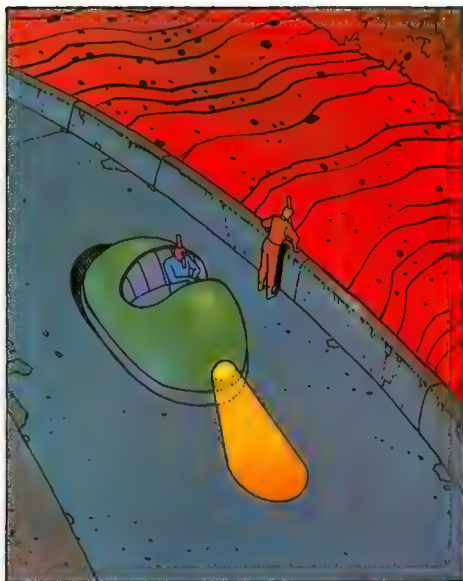
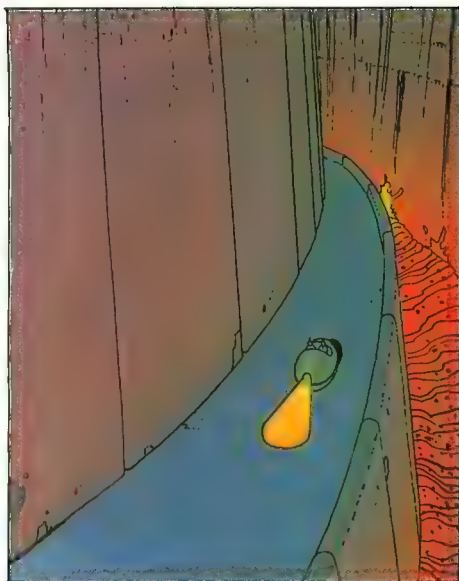






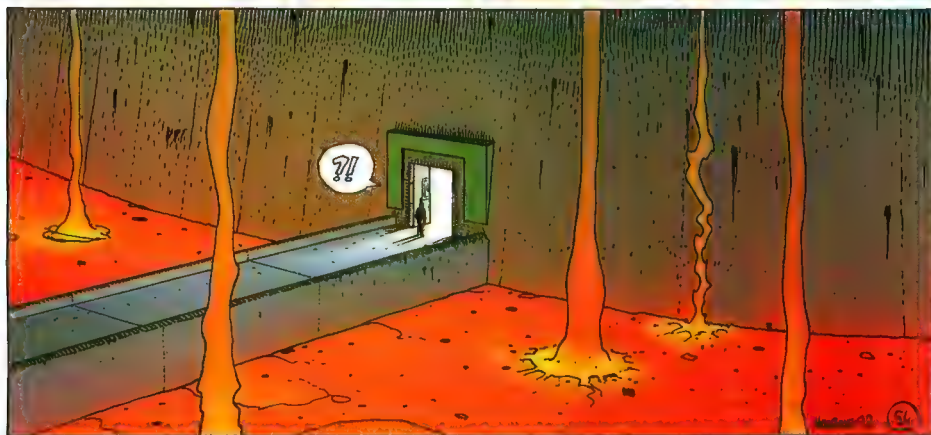
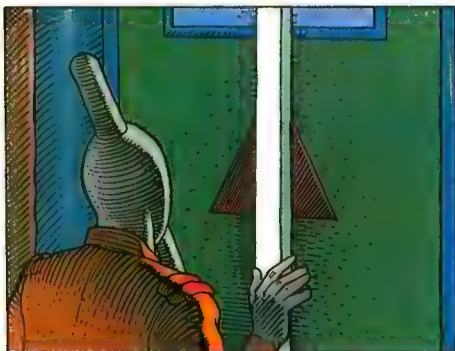
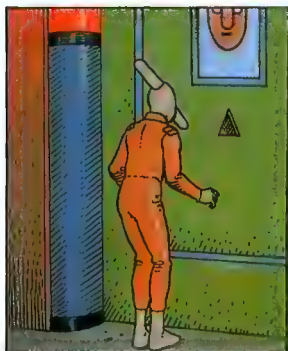


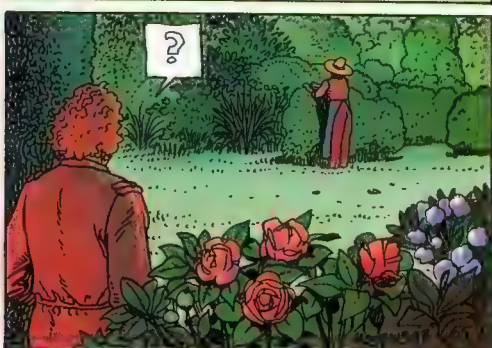
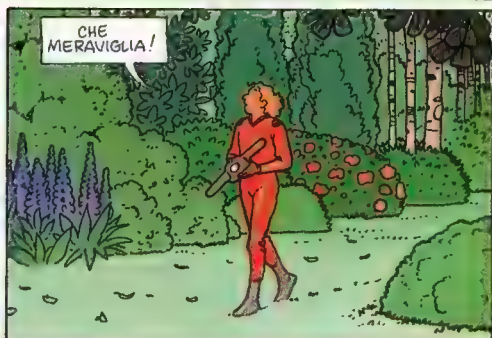
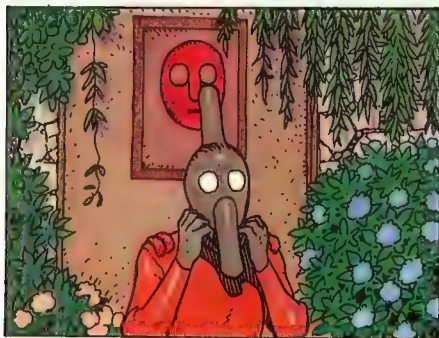
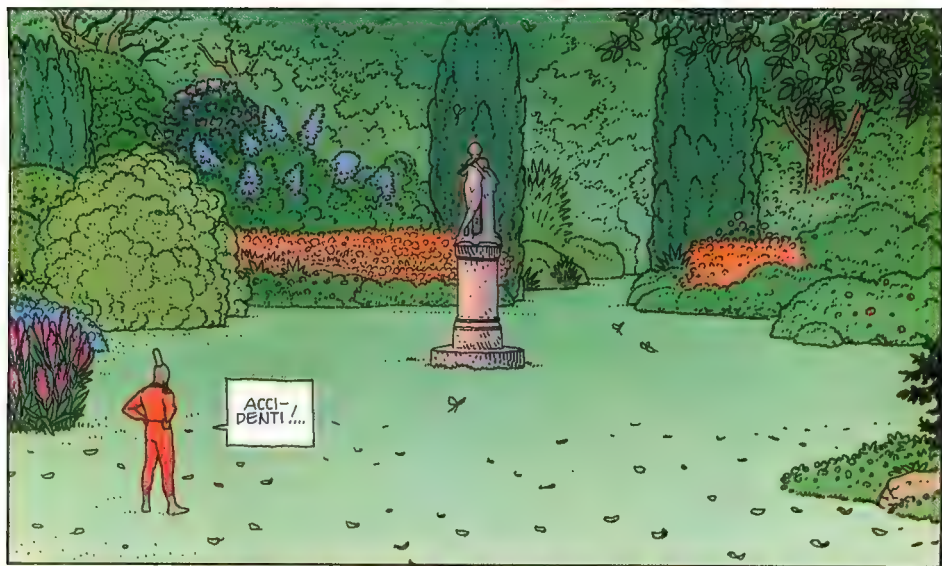


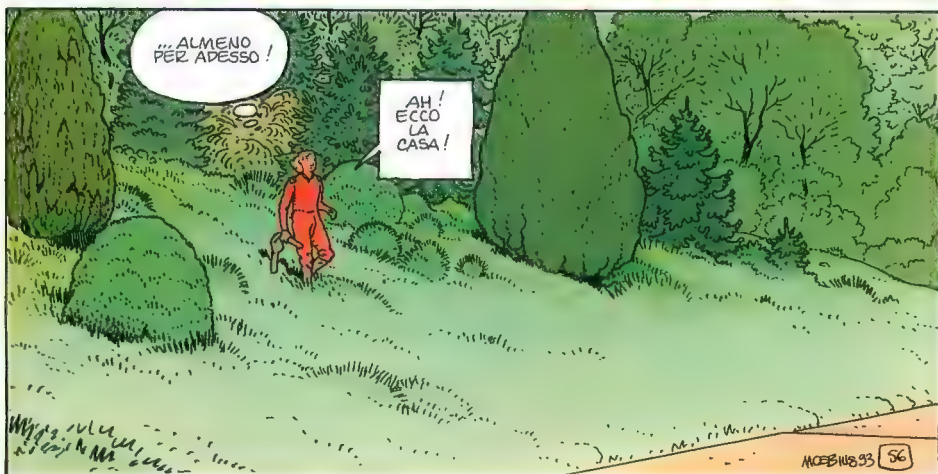
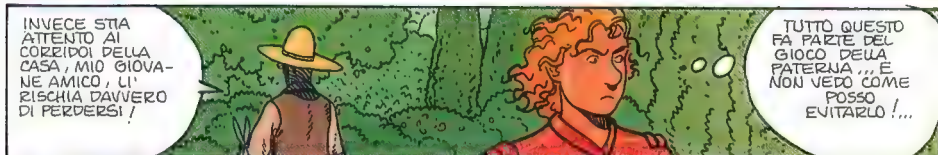
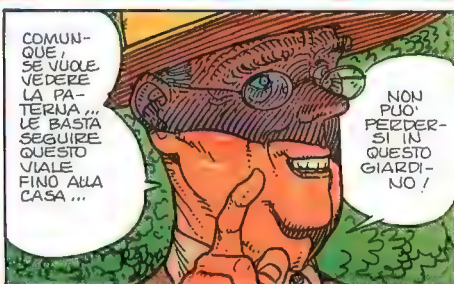


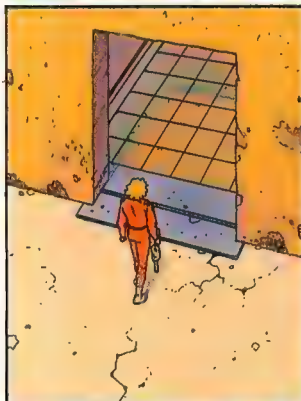
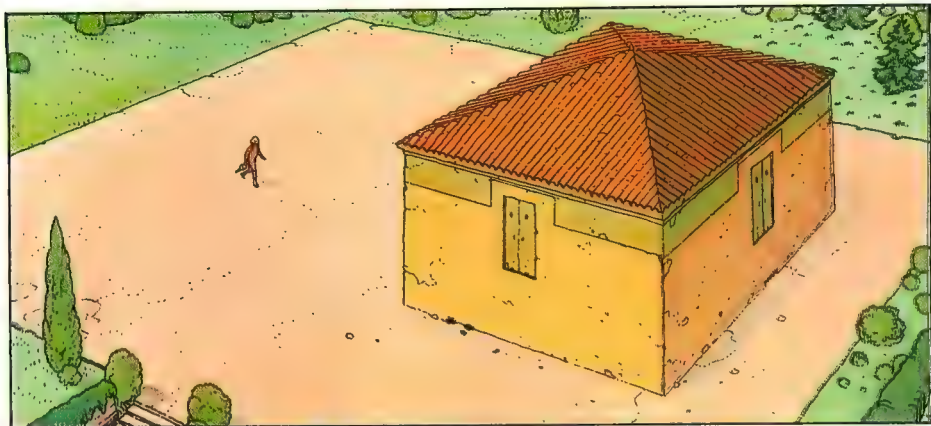
MOEBIUS

53







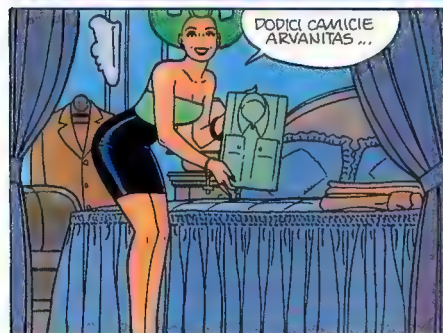




PERFETTO!



EMILE,
SAPEVAMO DI
POTER
CONFI-
DARE NEL
LE SUE
FORBICI
MAGICHE!



PODICI CAMICIE
ARVANITAS ...

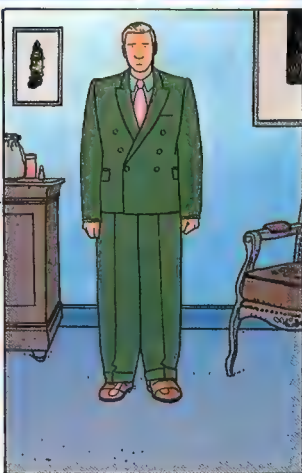


SCARPE
JOHNSON
& JOHNSON...

IL MEGLIO
DEL MEGLIO,
MIO
CARO!

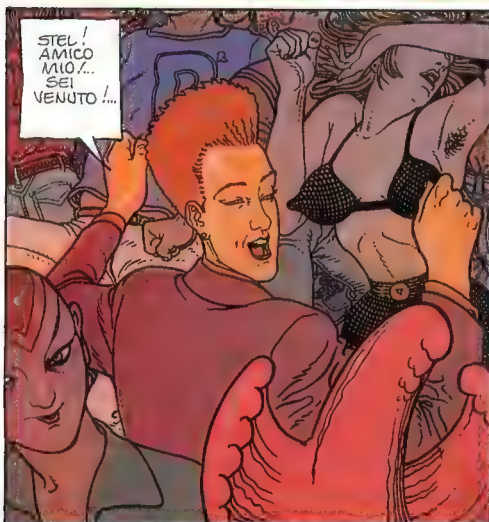
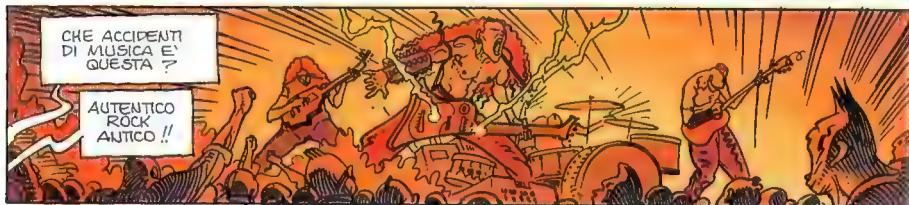
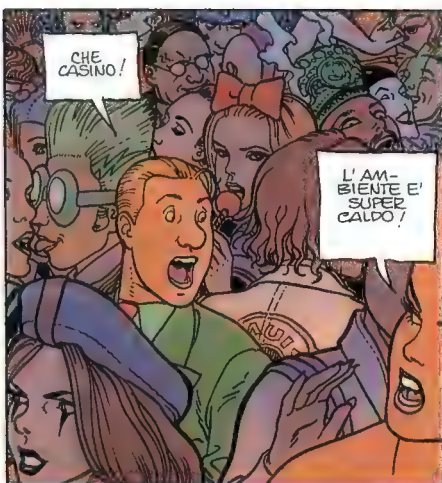


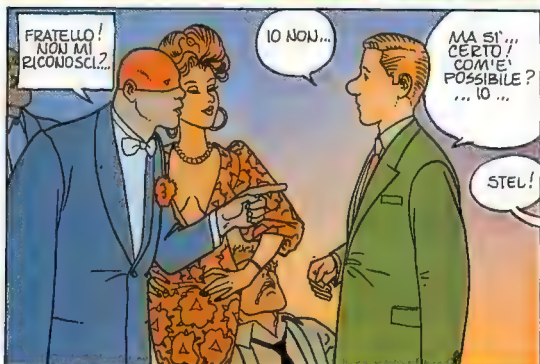
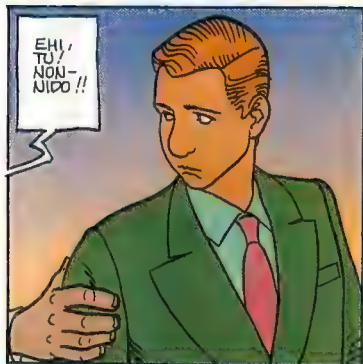
MAGNIFICO!

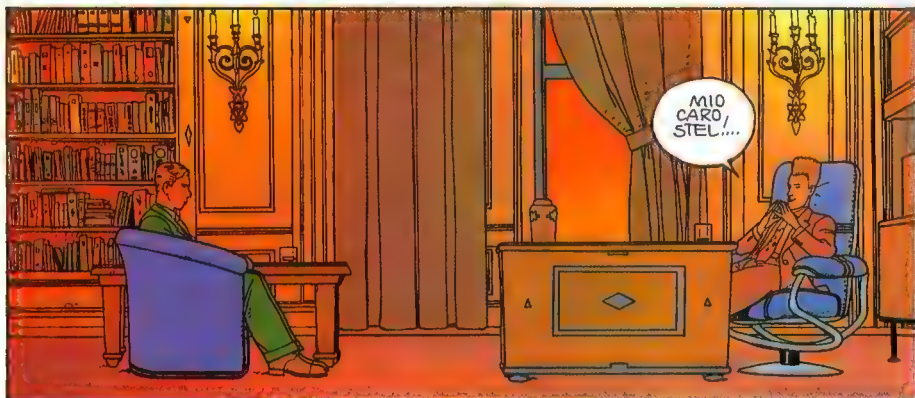


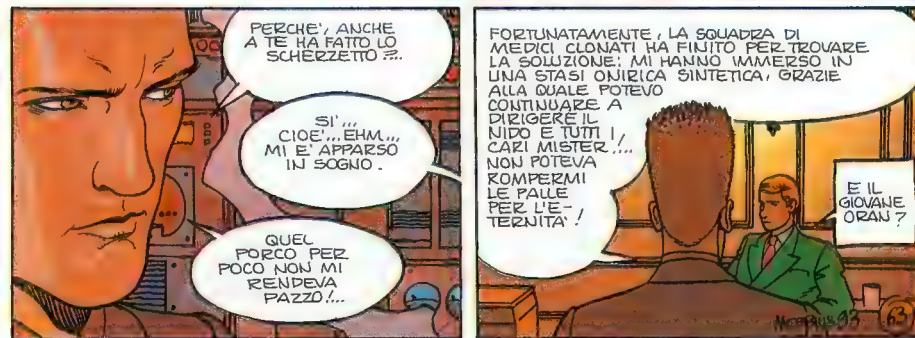
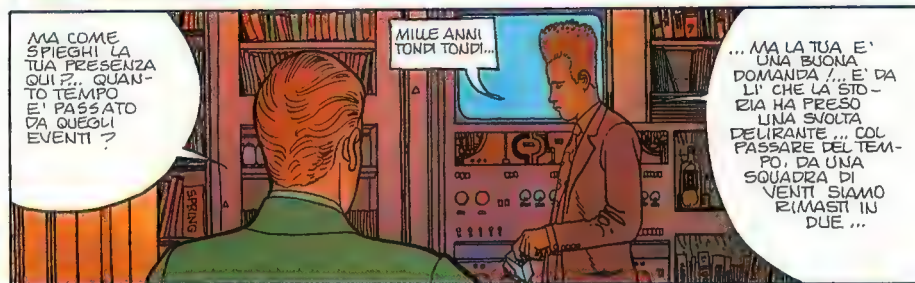
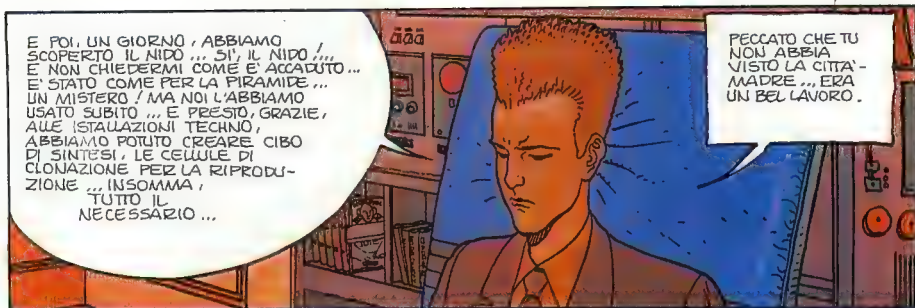
GLI INVITATI
DI MISTER
TROLOPEN
SONO SEMPRE
TRATTATI COME
PRINCIPI!

NOBIS 13 51

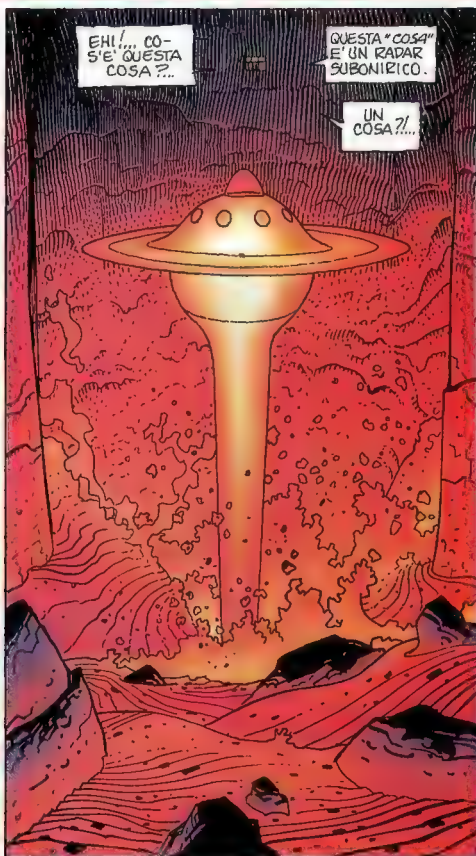
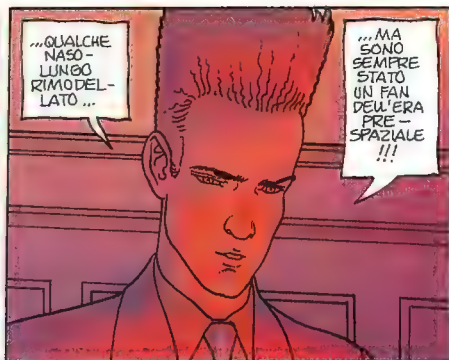


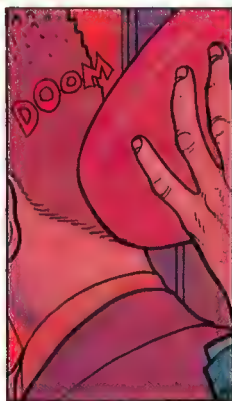
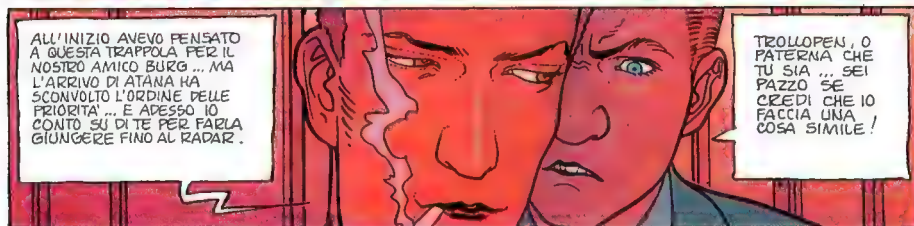
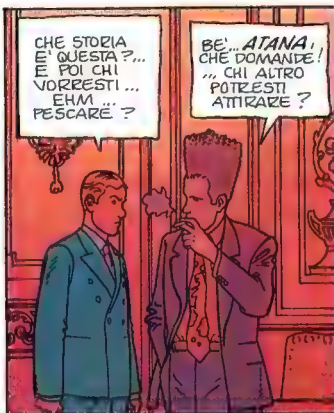
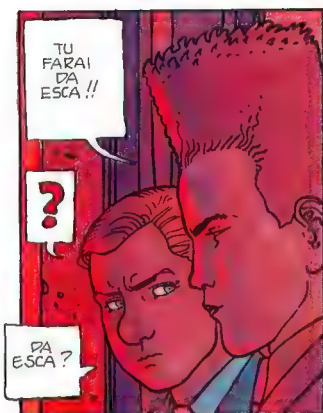


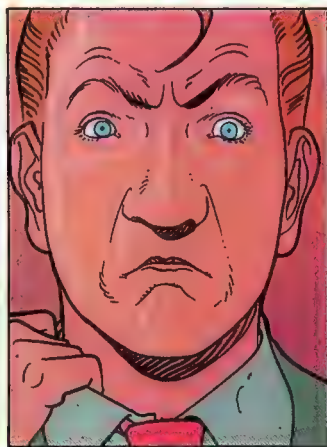
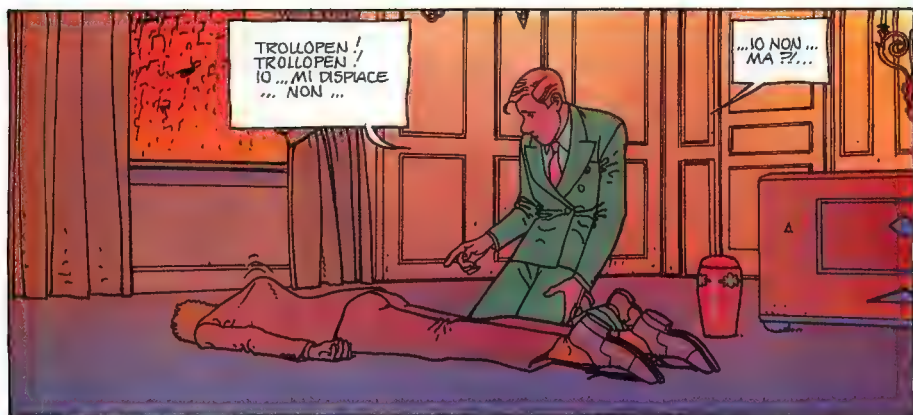












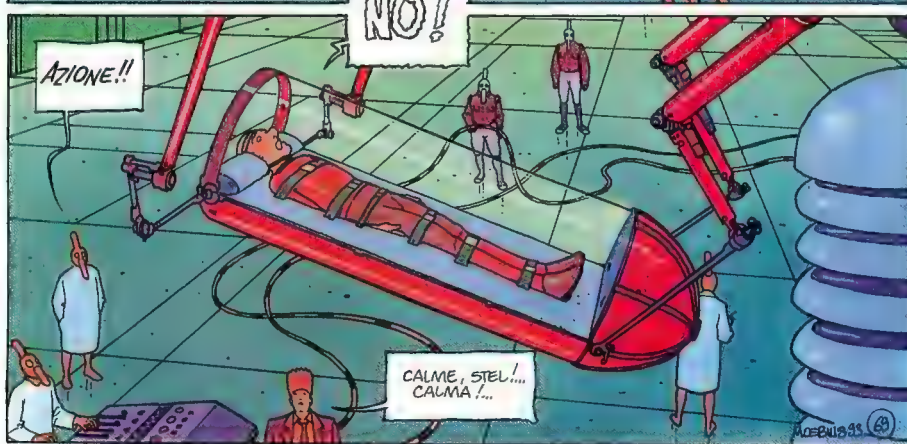
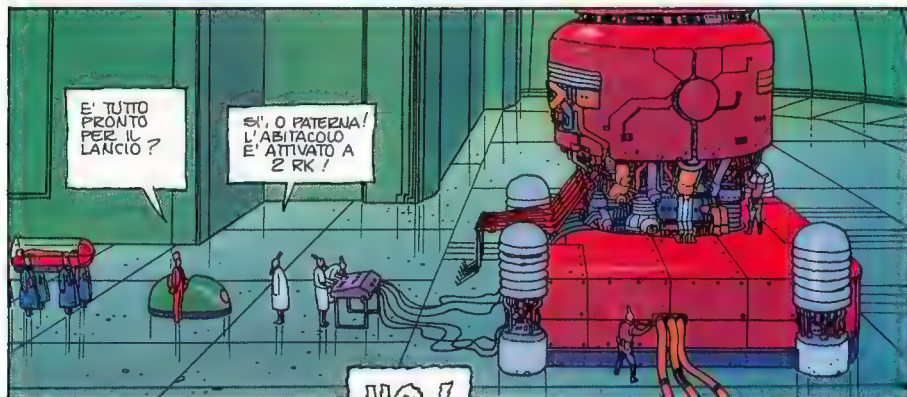
NELLE PROFONDITA'
DELLA CITTA' - FIGLIA.

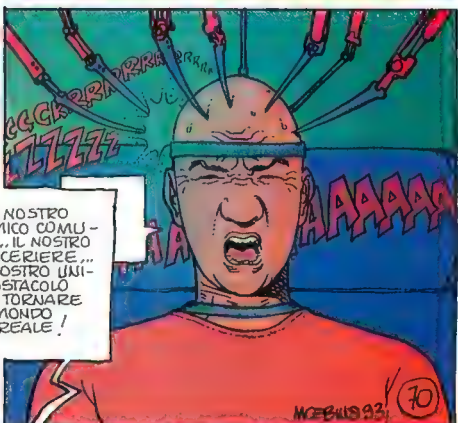
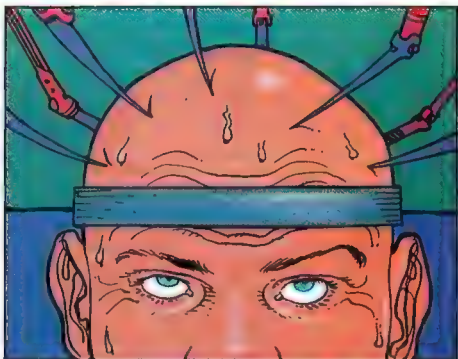
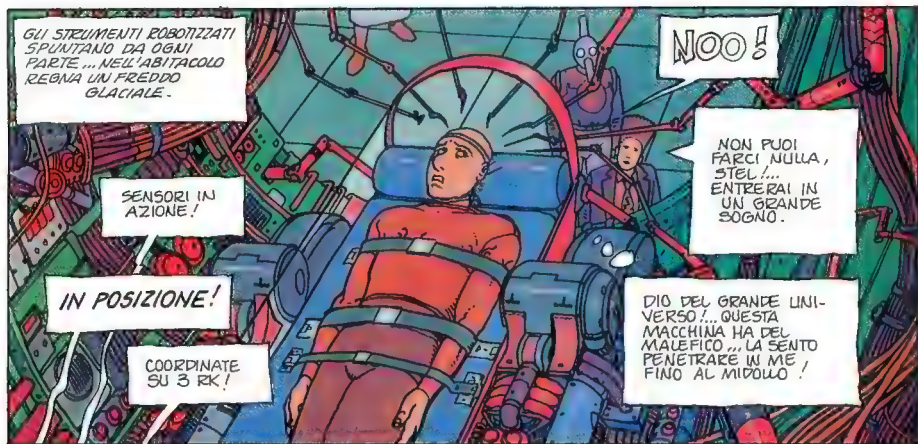
LASCIATEMI !!

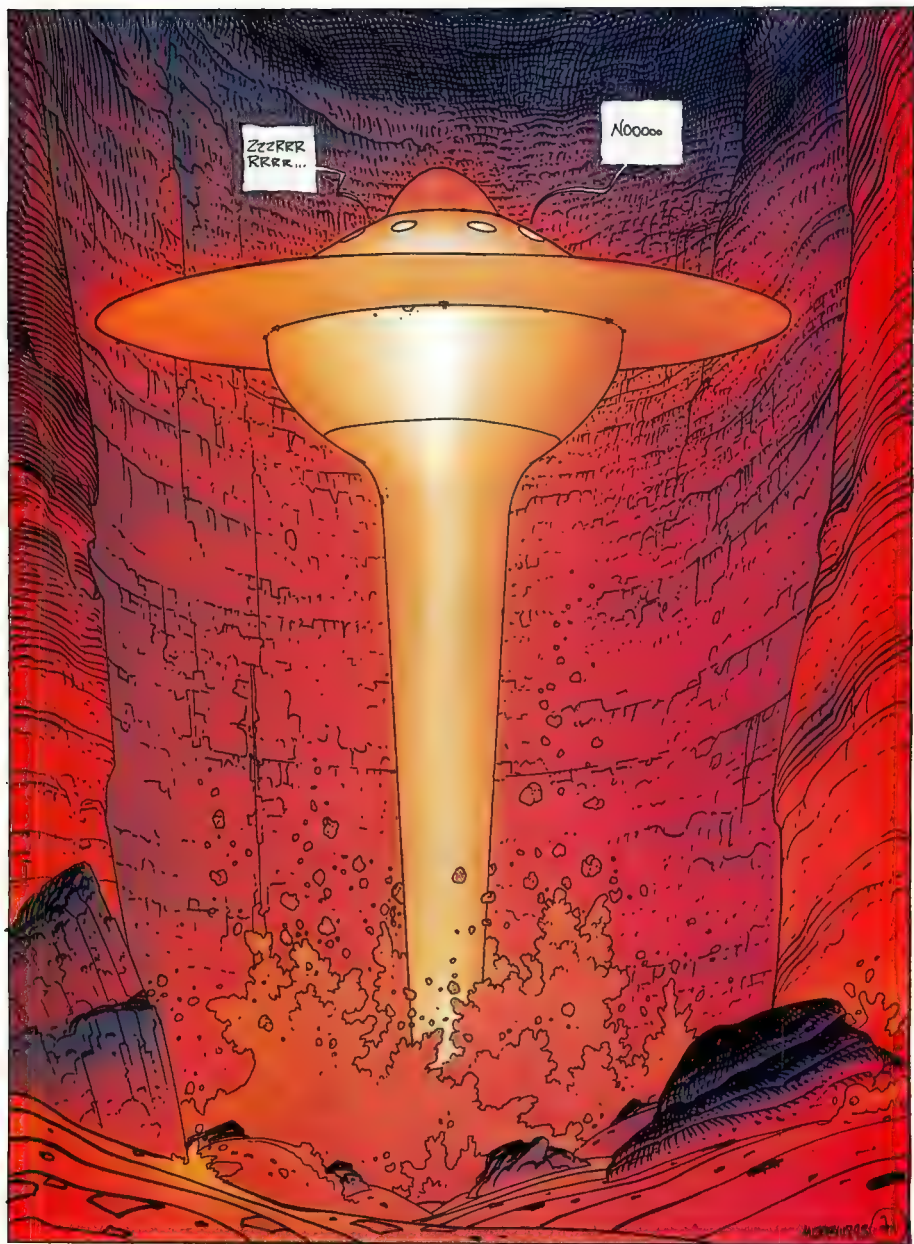
TROLOPEU !

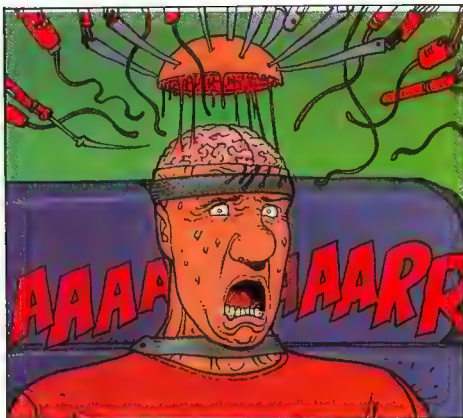
NON PREOCCUPARTI /
... SONO QUI ... AN-
DRA' TUTTO BENE.

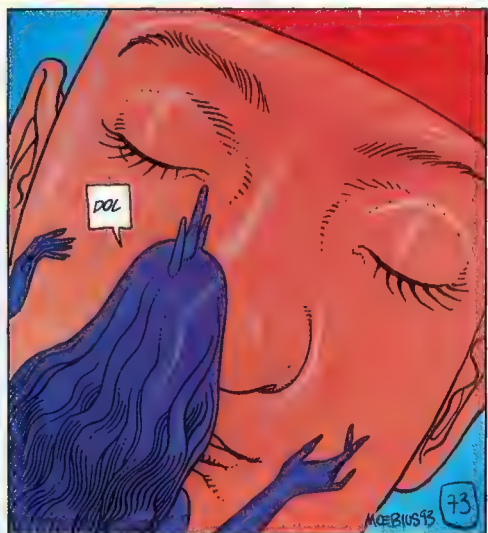
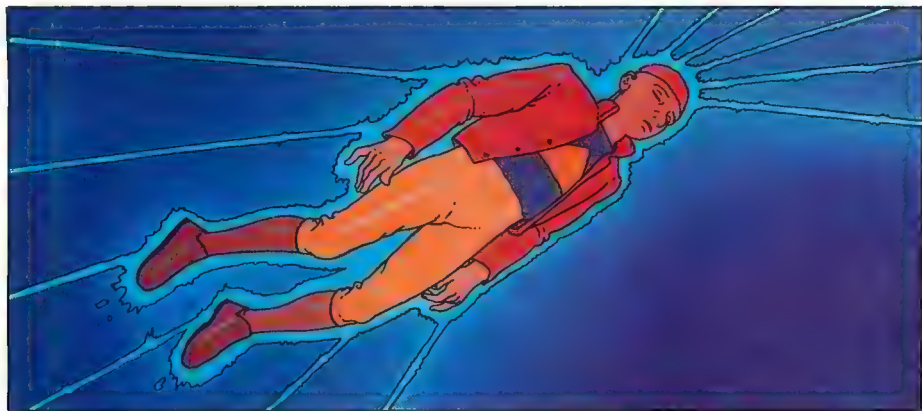
NOELBUBS 68











Don Bluth colpisce ancora

di Roberto Genovesi

Chanticleer è un gallo bello e desiderato dalle gallinelle della fattoria. Con quel ciuffo e quella voce che rifà il verso al mitico Elvis fa restare tutti a bocca spalancata e, quel che più importa, riesce ogni giorno a far sorgere uno splendido sole.

Ma un giorno Chanticleer lascia la fattoria per far fortuna in città come cantante rock e il sole non sorge più alla fattoria dove regna il terrore del grande gufo, il re dell'oscurità. Toccherà al piccolo Eddy, un bimbo trasformato in un delizioso gattino bianco e ai suoi amici animali ritrovare il gallo canterino per far tornare il sole a splendere sulla grande fattoria e salvare i suoi genitori. Con *Eddy e la banda del sole luminoso* Don Bluth torna a farci sorridere e di-

vertire. I suoi cartoon sono sempre scoppiettanti di colori, comicità e personaggi che sanno bene interpretare le differenze tra bene e male che piacciono ai bambini. Il papà di Fivel, che giovanissimo fece le voligie lasciando la Disney per Dublino, ha di nuovo fatto centro anche se *Eddy e la banda del sole luminoso* non è certo il suo film migliore. Sono lontane le atmosfere magiche dello splendido *Brisby e il segreto di Nimm* così come sono lontane le esilaranti trovate e le figure caricaturali del cido di Fivel, ma per 71 minuti Eddy e la sua ciurma

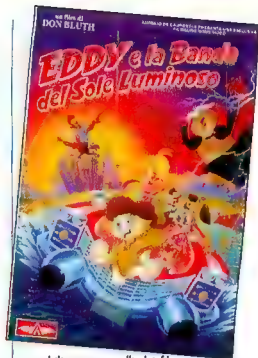
ci fanno sorridere e divertire e questo è quello che conta. Di fronte ai tratti morbidi e vellutati del piccolo micio di Don Bluth ci domandiamo come possa aver fatto la Disney a lasciarsi sfuggire quello che probabilmente è il miglior realizzatore di cartoon attualmente in circolazione. Probabilmente lo staff di Don Bluth non ha nulla da invidiare a quello della potente Disney.

L'unico terreno su quale i due team sono lontani ancora anni luce è quello delle colonne sonore. I brani musicali degli eredi del buon Walt sono davvero insu-

perabili mentre quelli dei film di Bluth qualche volta non hanno sufficiente mordente. Forse solo la colonna sonora di Jerry Goldsmith proprio in *Brisby e il segreto di Nimm* riesce a reggere il paragone con quelle degli ultimi film d'animazione della Disney. Quanto al resto il mago irlandese dei cartoni animati dimostra che non basta avere a disposizione un computer per rendere credibile un disegno animato. Se Don Bluth avesse potuto utilizzare i potenti mezzi della Disney per sviluppare le sue idee chissà cosa vedremmo...

Eddy e la banda del sole luminoso, Columbia Homevideo, noleggiato e venduto, 71', regia di Don Bluth.

In collaborazione con:
Club Video Immagine 88 S.r.l.
via Merulana, 217 - 00185 Roma.



TRAUMA

Penta Video, 110', regia di Dario Argento.

Trauma non è sicuramente il miglior film di Dario Argento. Lontano dalle atmosfere surreali di *Phenomena*, dai ritmi serrati di *Opera* e dagli intrecci diaabolici di *Profondo Rosso*, questo nuovo thriller che vede per la prima volta Asia Argento diretta dal padre, non riesce a catturare lo spettatore a causa di una sceneggiatura annoiata e scontata. Anche nella regia Argento non sembra essersi impegnato molto con inquadrature e "fruccheti" che ricordano molto i suoi primi film ma che oggi, per forza di cose, non possono più avere lo stesso effetto.



AMORE PER SEMPRE

Warner video, 103', regia di Steve Miner.

Non sappiamo come se la caverà Mel Gibson nelle vesti di James Bond (sembra lui il candidato più probabile a ricoprire questo ruolo nei nuovi episodi tratti

dalla serie ideata da Ian Fleming) ma per intanto lo troviamo coinvolto in simpatiche commedie come *Amore per sempre*. La pellicola non vuole avere la pretesa di essere un capolavoro ma una regia sapiente e una trama non eccessivamente portata ad impegnare psicologicamente lo spettatore producono l'effetto combinato di realizzare cento minuti di piacevole intrattenimento.



IL PICCOLO GRANDE MAGO DEI VIDEOGAMES

Penta Video, 96', regia di Todd Holland.

Corey ha un padre in crisi ed una famiglia disastrosa. Gli ostacoli da superare sono dunque moltissimi e sempre più difficili. Ma non è forse questo anche l'obiettivo di chi si cimenta in un videogioco? E Corey, in fatto di videogame, è davvero un mago.

Il piccolo grande mago dei videogames è un film davvero piacevole e divertente. Lo sarà soprattutto per

quelle migliaia di ragazzi e bambini che si appossinano davanti ad un computer ma anche per tutti coloro che amano le commedie brillanti dal risvolto umano.

FRENZY

CIC Video, regia di Alfred Hitchcock.

È sempre un piacere assistere ad un film di Alfred Hitchcock. Il piacere è ancora maggiore quando il film non è tra quelli costantemente riproposti dalla televisione. *Frenzy* non è tra le pellicole più famose del grande maestro del brivido ma non per questo di secondo piano. Un giallo costruito con i migliori criteri per sedurre il pubblico attraverso un misterioso caso di omicidio perpetrato con la cravatta di uno dei più noti club londinesi. *Frenzy* è piuttosto datato ma il tempo sembra non nuocerli. La sapiente mano del buon Alfred ha l'effetto del buon vino: più passa il tempo e più si apprezza.



Un alieno in miniatura

di Pierfilippo Siena

La firma britannica Halcyon, importata in Italia in esclusiva dalla Bradich Korps S.a.S. di Torino, ha ottenuto i diritti per produrre e commercializzare sotto forma di kit in scatola di montaggio tutti i veicoli e le creature apparse in "Alien", "Aliens" ed "Alien 3", le pellicole costituenti la trilogia cinematografica incentrata sulla lotta senza quartiere intrapresa dalla coraggiosa tenente Ripley della Weyland Yutani Corporation contro gli spietati alieni parloriti dalla fantasia e dal magico aerografo dell'illustratore svizzero H.R. Giger.

Diversi modelli proposti dalla Halcyon sono stati stampati in vinile mentre altri in plastica ad iniezione come nel caso di questo "Alien warrior with base & egg" apparso in "Aliens". Il kit, in scala 1/9, riproduce un guerriero alieno che si direbbe intento a proteggere un uovo contenente un "Face hugger", cioè uno di quei parassiti da incubo che nei film della serie si attaccano al viso della vittima per poi inseminarla attraverso il cavo orale.

L'alieno si compone di 23 pezzi stampati in una plastica piuttosto spessa e dura ma che non impedisce di apprezzarne i numerosi particolari i quali mettono bene in risalto la natura "biomeccanica" della creatura, la "biomeccanica" è quel concetto visivo così caro a Giger in base al quale le apparecchiature sembrano particolari organici mentre gli organismi hanno un aspetto meccanico. Purtroppo non esistono gli spinati di riscontro sui semigusci che rappresentano busto, gambe, testa, escrescenze polmonari tubolari, coda, braccia e uovo. Bisognerà quindi prestare la massima attenzione, nel momento di giuntarli, a non commettere errori se si sta utilizzando del cianocrilato, collante che, valendo, può anche essere impiegato come stucco per chiudere le numerose fessure che inevitabilmente si presenteranno agli occhi del modellista nel corso del montaggio che è suddiviso dal foglio di istruzioni in sette fasi. Poiché, a parte queste poche raccomandazioni, l'assemblaggio non presenta altri problemi, ci possiamo concentrare ora sulla colorazione dell'alieno che si presta a diverse interpretazioni. Essendo di aspetto "biomeccanico", il colore della creatura deve essere lucido ma resta ancora da stabilire quale debba poi essere. Il costume da alieno indossato sul "set" di "Alien", primo film della serie, dallo studente della tribù Masai Bolaji Badejo, alto ben due metri e quaranta, era completamente traslucido ma sfoggiando le pagine di "La storia di Alien", un libro di Paul Scanlon e

Michael Gross edito da Mursia sulla realizzazione del primo film, oppure di "Cinefex", la più importante rivista

statunitense dedicata agli effetti speciali del mondo dello spettacolo, emergono realtà diverse e spesso contrastanti. Talvolta la creatura alieno sembra nera lucida e in altri momenti verde scurissimo. Dopo aver rivisto più volte le videocassette della trilogia, abbiamo infine deciso di spruzzare interamente il nostro modello (assemblato e dipinto da Rino Righi) di Gunmetal della Humbrol, serie Metal Coat, per poi praticare il "buffing", vale a dire la lucidatura di tutto il corpo con un panno che ha permesso di evidenziare in maniera ottimale le varie sporgenze e le sfiericità della figura. Per quanto riguarda l'uovo, che nella realtà è trasparente al punto da farsi intravedere al suo interno il "Face hugger", è stato usato il Matt Eggshell numero 97 ed il Matt Brick Red numero 70, sempre della Humbrol, per la "labbra" superiori mentre la base va anch'essa verniciata di Gunmetal in quanto riproduce una parte dell'habitat "biomeccanico" degli alieni. Sul tutto andrà poi steso una mano di trasparente lucido. Il tocco finale

avrebbe potuto essere costituito da qualche piccola goccia di silicone per simulare la bava emessa dall'alieno ma poiché nel kit la bocca è rappresentata chiusa e quindi risulta impossibile vedere la lingua retrattile abbiamo preferito lasciar perdere. Nella linea di modelli dedicati ad "Alien", "Aliens" ed "Alien 3" forse questo guerriero alieno è tra i kit meno spettacolari se paragonato a quelli in vinile in scala più grande, ciononostante rappresenta senza la minima ombra di dubbio una buona "palestra" nella quale esercitarsi prima di iniziare la costruzione di modelli stampati in materiali diversi ed ancora più impegnativi. Nei prossimi articoli infine esamineremo in dettaglio tutti gli altri alieni disponibili sul mercato ed i veicoli, come l'A.P.C. e la "Dropship", che sono apparsi nella trilogia cinematografica.

"Alien warrior with base & egg" in scala 1/9, Lire 75.000, art. Hal 04 prodotto dalla Halcyon, 22 Gramans Croft, Merseyside L30 0PH Inghilterra, distribuito in Italia da Bradich Korps S.a.S. Advanced Modelling Imports, via Mombasiglio 17c, C.a.p. 10136 Torino, tel. 011/390262, fax 011/365521.



Dai Docks di Londra alla realtà virtuale

di Roberto Genovesi

Intelligenza, intuito, cultura, una pipa calabash e un violino bene accordato. Grazie a queste caratteristiche inequivocabili Sherlock Holmes ha varcato la soglia della fantasia trasformandosi in un personaggio leggendario. Le sue celebri indagini sono diventate film, fumetti, cartoon, giochi da tavolo, roleplaying ed oggi anche videogiochi.

Proprio ad un gioco da tavolo, il famoso Consulting Detective tradotto qualche anno fa anche in Italia, sono ispirati i tre volumi per CD-Rom realizzati dalla Icom. Le tre scatole raccolgono tutte le avventure del gioco da tavolo recitate da attori in carne ed ossa. Le scene - comprese tutte le possibili varianti in base alle decisioni

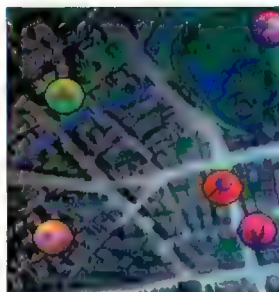
del giocatore - sono state digitalizzate e ripartite sul computer. Quel che è venuto fuori è un vero e proprio film interattivo dove al piacere del gioco si unisce anche il gusto di rivivere le magiche atmosfere della Londra dell'800.

Sempre su CD-Rom la On Line Entertainment ha voluto proporre in versione ludica uno dei romanzi più

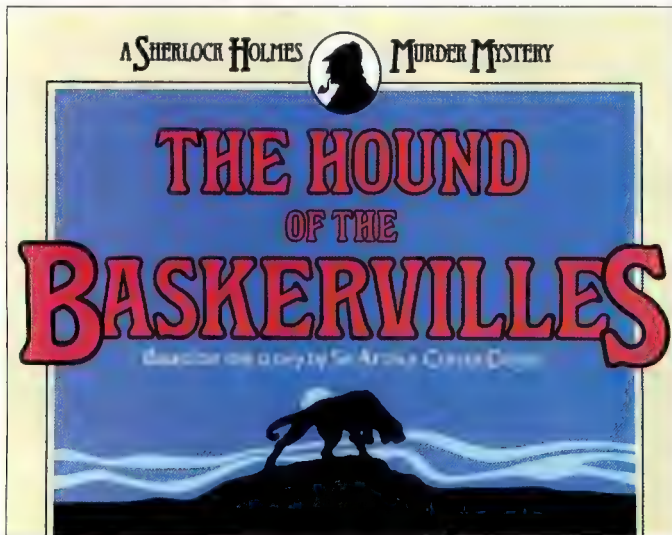
popolari del ciclo di Sherlock Holmes: Il mastino dei Baskerville. Il sistema di gioco è molto particolare. Il giocatore ha accesso solamente agli appunti e alle prove collezionate dal fido Watson ed in base al materiale a disposizione deve poter trovare la soluzione del caso. Più che di un gioco si tratta dunque di un omaggio alle ambientazioni ideate da Sir

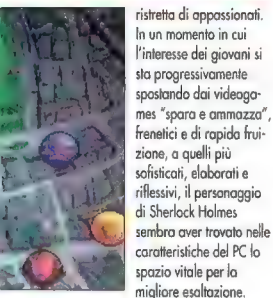


**I've lit the fu
Step sharply o**



Arthur Conan Doyle. Come i prodotti della Icom anche questo CD della On-Line è tutto in inglese. Per chi non avesse la fortuna di possedere un CD o per chi preferisce le cosiddette adventures è assolutamente imperdibile lo Sherlock Holmes della Electronic Arts per PC tradotto in italiano e distribuito dalla C.T.O. Si tratta di una gigantesca avventura sullo stile dell'ormai famoso ciclo di Monkey Island in cui pesano decisamente le doti intuitive e riflessive del giocatore e, finalmente, vengono messi da parte caso e fortuna che invece sembrano gli elementi determinanti per molti videogiochi. Grafica eccellente, vastità di scenari, molteplicità di soluzioni e longevità fanno di questo videogioco da 18 mega di memoria uno dei prodotti più validi presenti sul mercato tra quelli ispirati alle indagini del detective londinese. E probabilmente anche l'unico consigliabile al vasto pubblico visto che gli altri - per prezzo e per mancanza di traduzione - sono dedicati piuttosto ad una cerchia





ristretta di appassionati. In un momento in cui l'interesse dei giovani si sta progressivamente spostando dai videogames "spara e ammazza", frenetici e di rapida fruizione, a quelli più sofisticati, elaborati e riflessivi, il personaggio di Sherlock Holmes sembra aver trovato nelle caratteristiche del PC lo spazio vitale per la migliore esaltazione.

RETROSPETTIVA: CIVILIZATION, NEI SECOLI DEI SECOLI

Costruire un impero dal nulla, conquistare il mondo, entrare nella storia.

Chi di voi, alzandosi la mattina e sorseggiando il primo caffè della giornata, non ha pensato a questi tre facili obiettivi come allo scopo della propria vita e non li ha appuntati sulla lista delle cose da fare assieme allo speso e al pagamento delle bollette? Proprio per soddisfare le esigenze dei più, in grado di permettersi una Panda ma non di investire i propri risparmi nell'allestimento di un esercito, Sid Meier qualche anno fa ideò e realizzò Civilization passato alla storia videoludica e non come uno dei migliori giochi di simulazione politico-militare di tutti i tempi. La versione per computer è tanto

particolarmente quanto semplice da giocare e l'uso frequente del mouse al posto della tastiera rende il compito del giocatore ancora più semplice. All'inizio della contesa il giocatore

può "calibrare" il mondo sul quale tenterà le sue conquiste stabilendone l'estensione, il clima e il periodo storico di partenza. Il passo successivo consiste nella scelta del livello di difficoltà (5 in tutto), la civiltà di appartenenza (la scelta è tra 14 razze) e quante civiltà conviveranno tra loro nel corso del gioco (da 3 fino a 7). Ogni civiltà possiede una serie di conoscenze di partenza. Per esempio i Mongoli conoscono fin dall'inizio del gioco le tecniche dell'irrigazione, del bronzo e sanno costruire strade. Si parte con una carovana e lo scopo è quello di costruire il maggior numero di città, ampliare le proprie conoscenze nei vari campi, conquistare terre e salire nella speciale graduatoria che la storia concede ai grandi uomini e alle loro civiltà fino ad arrivare a mettere piede su un altro pianeta. Civilization è uno dei migliori videogames di tutti i tempi perché la sua formula riesce a calibrare sapientemente difficoltà e chiarezza di gioco, rapidità d'azione e mediazione, e lascia all'intelligenza del giocatore più che al caso le scelte principali. Tuttavia anche su questo capolavoro di Sid Meier realizzato per il computer dalla MPS si potrebbero fare degli appunti. Per esempio ci si potrebbe chiedere perché l'ideatore delle regole ha imposto che il giocatore debba partire da una forma di governo dittatoriale per poi progredire verso monarchia e repubblica. Molte monarchie moderne sono di gran lunga più civili di alcune repubbliche di nostra conoscenza. Poi ci si potrebbe chiedere perché ogni volta che si raggiunge l'obiettivo della democrazia viene automaticamente eliminata la corruzione. Sappiamo bene - vedi Italia - che spesso, purtroppo, le cose non vanno in questo modo. Ovviamente si tratta di cavilli perché

Civilization

è davvero un capolavoro di simulazione ed ha un pregio fondamentale di pochi altri giochi in circolazione: quando si comincia una partita non ci si ferma più, c'è il mondo!

MULTIMEDIALE: NOTIZIE DAL VENTESIMO SECOLO

Quello che sta per concludersi probabilmente non sarà ricordato come il secolo della svolta per la storia dell'umanità ma di avvenimenti, drammatici ed infuisti ma anche importanti, ne ha ospitati davvero tanti. Difficile sarebbe poterli raccogliere tutti in un documentario o in un libro ma non in un CD. Così la Software Toolworks ha pensato di realizzare 20th Century Video Almanac. Oltre un centinaio di videoclip con sonoro sincronizzato, più di duemila foto in bianco e nero e a colori, tantissime pagine di informazioni e commenti audio, statistiche, tabelle e grafici fanno di questo database di oltre un'ora e mezzo un divertente ed utile prodotto per chi desideri una compatta e razionale minicirolopedica del nostro secolo. L'interfaccia, facile da gestire, usa il noto sistema "punta e clicca" consentendo una funzionale e rapida consultazione. La Software Toolworks ha realizzato altri titoli di questo genere nella serie Our Century in Depth sui personaggi che hanno fatto la storia del '900, gli avvenimenti sportivi più importanti, le principali invenzioni scientifiche e gli accadimenti politici cruciali come per l'Italia il disastro di Tangentopoli.

NOVITÀ: CIAK, SI GIRI! ARRIVA IL PRIMO MOVIE PER CD-ROM

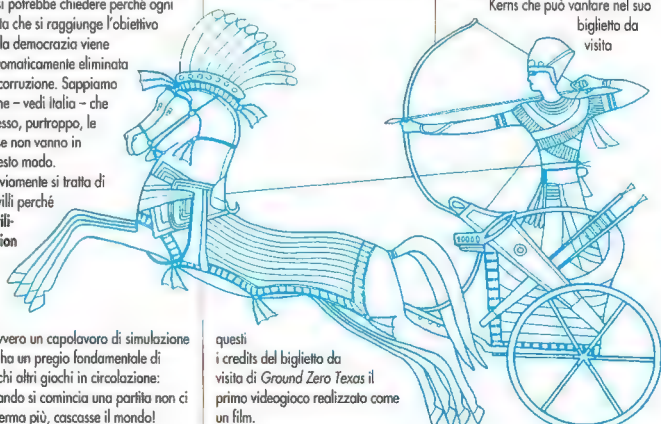
Tre settimane di lavorazione, decine di attori e centinaia di comparse, stuntmen, effetti speciali da capogiro:

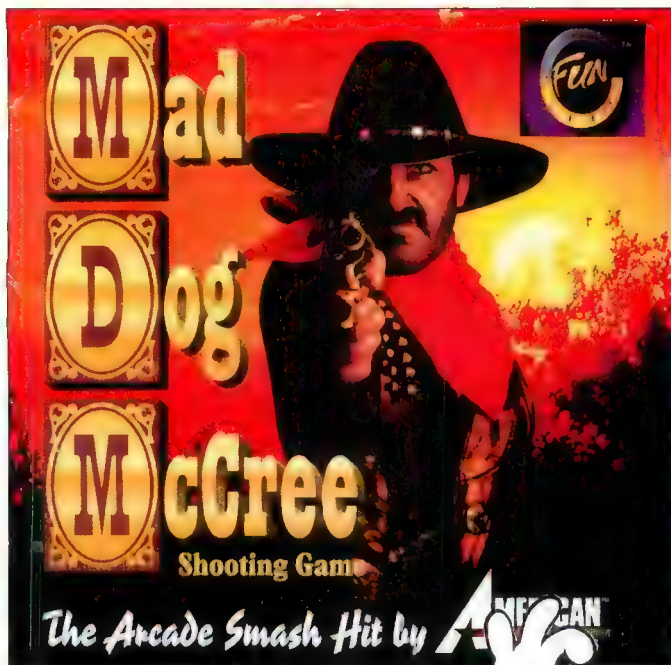
questi i credits del biglietto da visita di Ground Zero Texas il primo videogioco realizzato come un film.

Molte pellicole celebri sono state trasformate in videogame così come molti videogiochi sono stati portati sul grande schermo grazie al loro successo (si pensi a Super Mario Bros o a Double Dragon) ma nessuno, fino ad ora, aveva mai provato a realizzare un prodotto ludico con la tecnica di un vero e proprio film. Lo ha fatto Dwight Little già regista di Halloween 4 e Marked for Death con questo ibrido realizzato dalla Digital Pictures per la Sony Imagesoft. La realizzazione di questa pellicola, basata su un plot fantascientifico scritto da Edward Neumeier & Joshua Stalling e sceneggiato da Alan B. McElroy, è durata tre settimane ed ha visto la partecipazione di un manipolo di attori professionisti come Steve Eastin (Reece), Richard Aiello (Matthews), Scott Lawrence (Pike), Leslie Harter (Di Salvo) ed un centinaio tra comparse e stuntmen. È stato perfino costruito un villaggio nel deserto a nord di Los Angeles per le ambientazioni.

La storia ricorda quei B-Movie degli Anni '40 e '50. I Reticulanti hanno invaso la Terra partendo da El Cadron, un villaggio nel Texas, e gli agenti speciali della Sat Cam hanno deciso di intervenire. Il protagonista deve confrontarsi con gli alieni utilizzando un satellite telecomandato dotato di armi molto potenti. Gli effetti speciali di quello che si presenta, a tutti gli effetti, come un film interattivo sono stati curati nei minimi particolari e il coordinamento degli stuntmen è stato affidato a Hubie

Kerns può vantare nel suo biglietto da visita





successi come Rambo 3 e Star Trek 2. Ground Zero Texas si presenta al pubblico in una lussuosa confezione da due cd. In esso sono stati registrati oltre 110 minuti di immagini in full motion video e dialoghi digitalizzati. Naturalmente gli attori recitano in inglese ed è questo, forse, l'unica "pecca" di un prodotto (la C.T.O. sarà la prima distributrice italiana a tradurre giochi per CD, n.d.r.) che ha tutte le carte in regola per essere un successo commerciale. In attesa di questo, Ground Zero Texas è comunque entrato a pieno titolo nella storia dei videogames come primo gioco realizzato con i parametri di una pellicola cinematografica. E c'è già chi mormora che Francis Ford Coppola si stia interessando a questo nuovo tipo di tecnologia. Che abbia intenzione di girare un videogiame anche lui?

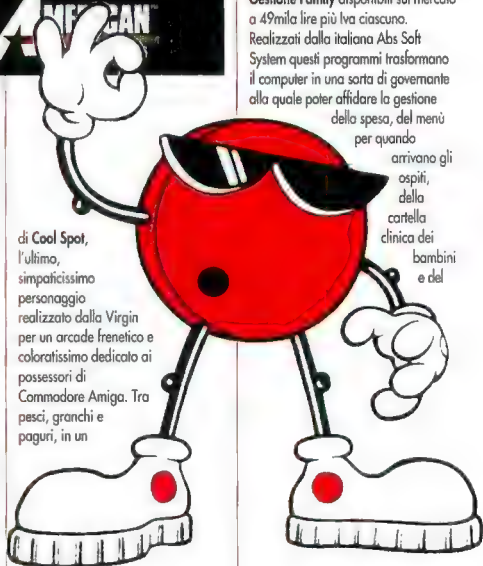
NEWS

Gli appassionati del genere western fortunati possessori di un CD finalmente hanno da oggi pane per i loro denti. E infatti disponibile anche

sul mercato italiano (versione inglese) la celebre avventura Mad Dog McCree della American Laser Games. Immagini digitalizzate, attori in carne ed ossa e tantissime sparatorie fanno di questo game per CD-Rom un ghiotto boccone per i palati più esigenti ma anche per i portafogli che se lo potranno permettere.

Per chi cerca l'affare segnaliamo l'uscita in un solo CD-Rom della celebre serie fantasy Ultima della Origin. I primi sei capitoli delle avventure dell'Avatar nelle magiche terre di Britannia sono stati riuniti in un unico disco ad un prezzo che non supera le 100mila lire. Naturalmente c'è molta differenza (per grafica e giocabilità) tra le diverse puntate di una saga che è andata migliorando di volta in volta fino ad essere oggi, con le ultime (scusate il gioco di parole) uscite, la migliore in assoluto sul mercato.

Scarpe da ginnastica "pomp-up", occhiali da Joe Falchetto, aria sborazzina. Questi i segni particolari



di Cool Spot, l'ultimo, simpaticissimo personaggio realizzato dalla Virgin per un arcade frenetico e coloratissimo dedicato ai possessori di Commodore Amiga. Tra pesci, granchi e paguri, in un

frizzante scenario marino Cool Spot deve liberare i suoi amici finiti in prigione. Consigliato per scaricare la tensione di una dura giornata di

lavoro o di studio. Distribuzione Leader.

I suoni e le immagini del vostro computer vi sembrano banali? Volete qualcosa di più originale ed esotico? Allora vi consigliamo Sound of Multimedia, un CD della Microforum che raccoglie una discreta collezione di "effetti speciali" utilizzabili anche per l'ambiente Windows della Microsoft. Le voci dei vostri eroi del cinema preferiti (da Terminator a Spock di Star Trek) e le colonne sonore delle pellicole più famose (da Indiana Jones ai cartoon della Warner Bros.) potranno diventare le musiche ed i suoni predefiniti d'apertura o chiusura dei programmi del vostro computer. Per dare un po' di brio al vostro lavoro.

Il '94 è stato proclamato l'Anno internazionale della Famiglia e nell'occasione la C.T.O. ha prodotto una lunga serie di programmi per sistemi Ms-Dos dedicati alle problematiche di un nucleo familiare. Per ora sono 15 i titoli della serie Gestione Family disponibili sul mercato a 49mila lire più Iva ciascuno. Realizzati dalla italiana Abs Soft System questi programmi trasformano il computer in una sorta di governante alla quale poter affidare la gestione della spesa, del menù

per quando arrivano gli ospiti, della cartella clinica dei bambini e del

conto corrente in banca. Un ambiente grafico semplice e piacevole da gestire compie l'opera che, a nostro avviso, parte con il piede giusto.

NCN 320 - Topolino sunday pages 1973 (56 pp., col., bross., L. 32.000). Il volume presenta le tavole domenicali autoconclusive a colori del famoso personaggio disneyano: Topolino.

NCN 321 - Topolino sunday pages 1974 (56 pp., col., bross., L. 32.000). Continuano cronologicamente le tavole autoconclusive del 1974.

NCN 324 - Agente Segreto X-9 daily strips 1988/89 (88 pp., b/n, bross., L. 32.000). Tre casi insoliti per il nostro agente segreto **Phil Corrigan**.

SM 76 - Le avventure di Panchito (32 pp., col., spill., L. 32.000). Un albo interamente dedicato a uno dei "Three Caballeros". **Panchito**. Presentiamo qui la parte superiore delle pagine apparse sulle edizioni domenicali dei quotidiani americani nel 1945.

SM 79 - Topolino e i suoi amici (32 pp., col., spill., L. 32.000). Presentiamo qui la parte inferiore delle pagine apparse sulle edizioni domenicali dei quotidiani americani nel 1944.

L'editrice **Comic Art** entra nel mercato dei videogames. La Casa Editrice Comic Art è lieta di annunciare il suo ingresso nel mercato dei videogames. La nota casa editrice delle prestigiose riviste a fumetti "L'Eternauta" e "Comic Art" e detentrici dei diritti di pubblicazione di numerosi personaggi e supereroi della DC Comics, esclusivo in Italia per il settore collezionistico dei personaggi Disney, realizzerà diverse serie di videogiochi aventi come protagonisti alcuni dei più famosi eroi del fumetto internazionale ed italiano dei quali ha acquisito di recente i diritti in esclusiva. A partire dal mese di maggio '94 usciranno in edicola con cadenza mensile e ad un prezzo di L. 9.900 ad i videogames nella versione PC e compatibili, ispirati a **Flash Gordon**, **Mandrake**, **L'Eternauta** e **Yellow Kid**.

Il coordinamento del progetto di questa nuova avventura della Comic Art è stato affidato a Roberto Genovesi che realizzerà anche concept e storyboard di tutti i videogames in questione. Collaboratore di vecchia data dell'Editrice Comic Art, esperto di fantascienza e fumetti, nonché autore dell'ormai celebre "Nathan Never videogame", Ro-



Novità Comic Art

a cura de L'Eternauta

Anche questo mese abbondanti novità targate Comic Art: occhio alla vostra edicola e alla libreria di fiducia perché gli appuntamenti sono tantissimi e tutti egualmente imperdibili!

berto Genovesi potrà contare su un gruppo di grafici e programmatori di livello nazionale con esperienze professionali con i maggiori network televisivi pubblici e privati.

Questa la scacchiera delle prime uscite: **Flash Gordon**: il rapimento di Dale (maggio '94). **Mandrake**: L'ombra del Cobra (giugno '94). **L'Eternauta**: Gli invasori della Città Eterna (luglio '94). **Yellow Kid**: Giallo... al Circo (settembre '94). L'Editrice Comic Art e Roberto Genovesi sono fin da ora a disposizione della stampa per ulteriori chiarimenti.

Comic Art n. 115 (112 pp., col. e b/n, bross., L. 7.000). Dal mese di maggio "La rivista dello spettacolo disegnato" si rinnova. All'interno di ogni numero "I Capolavori del Fumetto Italiano": le più belle storie di tutti i tempi, realizzate dai grandi maestri italiani, e accompagnate dalla biografia degli autori. Questo mese propone **Paperino** e il mistero di **Marte** di Pedrocchi, per festeggiare i sessant'anni della nascita di Paperino; inoltre tutte storie da non perdere: **Udo di Acquascura** di Ferrandino e Di Vincenzo; **La vita è un sogno** di Galtia; **Martin Mystère** di Palumbo.

Humor n. 2 (64 pp., col. e b/n, spill., L. 2.800). Torna col suo secondo appuntamento la rivista umoristica della Comic Art, con autori di taglio internazionale: Frank Margerin (si all'opera col suo personaggio **Raul**, e col nuovo **Manu**, titolare di un'omonima serie di disegni animati); sono della partita anche Boucay, Lillo, Greg (con una ripresa del ciclo dei **Sottotitolati**), Hunt Emerson con il gatto **Farkin**, Yann e Bodart con un **Nicofino Cetrone** alle prese con l'Aids e il sempiterno Caroli che è un po' il portabandiera dell'umorismo aggressivo e sgangherato della rivista. Fra le rubriche **Le interviste possibili** di Giuseppe Pollicelli, **Corso di sopravvivenza** di Francesco Monetti, **Il cuore è un garage** di Vincenzo Pelli,

Suor Indovina di Federica Bellocchio & Elettra Goni e **Buttate su la posta**, a cura del Comitato Postale di Humor e **Guest Stars** di Paolo Allara. E molte nuove sorprese giungeranno nei numeri a venire!

Comic Book DC - Sandman n. 3 (48 pp., col., spill., L. 1.900). **La canzone di Orfeo** di Gaiman, Talbot & Buckingham. Il terzo numero del Sandman mensile presenta il primo speciale, in cui Neil Gaiman coi disegni di Bryan Talbot, riscrive il mito greco di Orfeo e di sua moglie Euridice.

Comic Book DC - Shade n. 3 (32 pp., col., spill., L. 1.200). **Senza nome** di Milligan, Bachalo & Pennington. Dopo aver ispezionato il marcio mondo di Hollywood, Rac Shade e la sua amica Kathy, vengono trasportati a New York dalla "madness vest".

Comic Book DC - Swamp Thing n. 1 (32 pp., col., spill., L. 1.200). **La sagra di primavera** di Moore, Bissette & Talleben. Lo scienziato Alec Holland, in seguito ad una terribile confliggazione, si è trasformato nel mostro verde della palude Swamp Thing, un vegetale pensante capace di provare dei sentimenti. Con questo episodio si conclude il ciclo "Amore & Morte", di Alan Moore & Steve Bissette, realizzato con l'apporto di vari altri collaboratori.

Comic Book DC - Hellblazer n. 1 (32 pp., col., spill., L. 1.200). **Sulla spiaggia**

di Delano, Piers Rayner, Buckingham & Hoffman. John Constantine si reca nella località balneare dove da piccolo, passava le vacanze estive. Il luogo è cambiato.

All American Comics n. 4 (48 pp., col., spill., L. 1.900). **The Books of Magic** III capitolo di Neil Gaiman & Charles Vess.

I Diritti Umani volume 4 (72 pp., col., bross., Lire 18.000), con storie di Dal Prà & Simeoni, Dal Prà & Torti, Ghermandi, Marzocchi, Palumbo, Sicomoro.

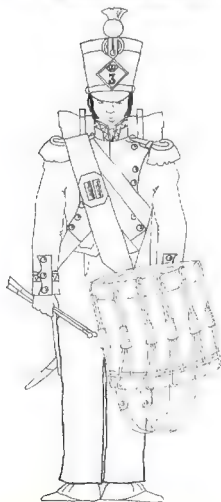
Best Comics n. 27 Sogni di bambini (vol. 1) (128 pp., b/n, bross., L. 7.000). Capolavoro del fumetto giapponese, "Sogni di bambini" di Katsuhiko Otomo, delinea l'inchiesta poliziesca, la suspense, l'angoscia e il fantastico. Dall'autore di "Akira" un vero e proprio romanzo di 233 tavole diviso in due volumi.

Mandrake n. 34 (64 pp., b/n, bross., L. 3.000). **La contessa misteriosa** di Lee Falk & Phil Davis; segue la storia **L'orologio micidiale** di Charles Flinders, della serie "Agente Segreto X-9". **Phantom n. 34** (48 pp., b/n, bross., L. 2.500). **La crociera truccata** di Lee Falk & Wilson McCoy; infine la terza parte della storia dal titolo **La fortezza di Alamot** di William Ritt & Clarence Gray della serie "Brick Bradford".

ANTEFATTO - Stel è il nuovo episodio del ciclo del "Mondo di Edena", opera recente di Mochius che torna - sia pure con i necessari "aggiustamenti di tiro" stilistici e di contenuti - a proporre sequenze di alto livello visionario e di grande coinvolgimento emotivo. All'inizio della storia, troviamo sul pianeta Edena il giovane Stel, reduce dalla sua personale vittoria sul lato oscuro del Sogno. Separato crudelmente da Aitana, il nostro eroe vaga nel deserto alla ricerca del Mare, sotto la costante minaccia del potere della Paterna, che per il momento si materializza in un mostro vagamente somigliante ad un dinosauro pre-spielberghiano. Per fortuna, c'è sempre il Maestro Burg a vegliare su di lui, nel suo viaggio. Stel incontrerà strani personaggi provenienti dalla città-nido, con il loro mezzo di locomozione in panne.

pag. 2

a cura di Leonardo Gori



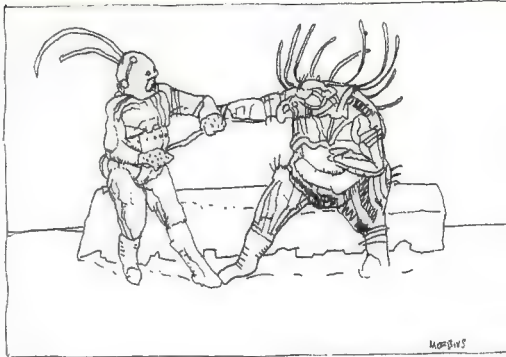
Carissimo Eternauta, è la terza volta che ti scrivo e aspetto - finora ahimè invano - di essere pubblicato sulla tua rivista.

Non pubblichi le mie lettere perché contengono delle lamentele? Non ci credo, perché nelle pagine della posta ho già trovato in passato dei lettori che non erano d'accordo con la tua linea editoriale. Sarà un caso? Tenace come la gente della mia razza (sono un friulano purosangue...), insisto e spero nel miracolo. Le lamentele, che poi sono più dei suggerimenti, sarebbero le seguenti.

La tua rivista, peraltro completa sotto molti punti di vista, ha da qualche tempo ridotto in maniera drastica le pagine dedicate ai redazionali; io sono un accanito lettore dei testi, un divoratore di libri e giornali, e mi sento un lettore a tutto tondo che, pur amando tantissimo i fumetti, li vorrebbe alternati ad articoli e a rubriche. Un giornalista (mi verrebbe di dire **opinionista**) valido, infatti, crea affezione in chi legge quanto un bravo fumettista, e non credo di essere il solo a pensarla in questa maniera. Per di più, penso che i vostri collaboratori a livello di testi siano altamente professionali e tutti possono vantare una notevole conoscenza dell'argomento specifico che è al centro delle loro elaborazioni. È dunque un peccato che abbiate limitato le pagine di testo, capito?

Passando ad un altro punto - e ad un'altra mia passione - credo che un giornali a fumetti come "L'Eternauta" non possa e non debba trascurare i videogames, i giochi di ruolo e tutti gli annessi e connessi che vanno a braccetto con la fantascienza. Come certamente saprete, migliaia di persone in Italia e in tutto il mondo (e tra questi c'è naturalmente il sottoscritto), spendono il proprio tempo libero in estenuanti e bellissimi tornei di giochi di ruolo, lasciando andare la propria fantasia liberamente a spasso per le terre incantate inventate da Tolkien o dagli altri maestri della narrazione fantasy.

Credo che un fenomeno come questo, che definirei **culturale** e niente affatto marginale, meriti spazio in un'unica rivista a fumetti dedicata al fantastico che è rimasta in Italia. Gli sperimentalismi, per me troppo ardui, di "Cyborg" o di "No-



va Express", lasciavano però intendere che questi due giornali il problema almeno se l'erano posto. E voi, voi cosa pensate di fare?

Luca Invernato

Carissimo Luca, le tue lettere non le avevamo cestinate ma soltanto... parcheggiate, e sfogliando questo rinnovatissimo "L'Eternauta", capirai senz'altro subito il perché. Da quando abbiamo deciso di ridurre le pagine dedicate ai testi, molti nostri affezionati lettori hanno portato avanti una specie di insurrezione silenziosa a favore degli articoli, delle recensioni, dei racconti e di tutte quelle rubriche che avevamo soppresso o - quanto meno - ridotto all'osso. La nostra scelta, però, aveva all'epoca più di una motivazione e siamo sicuri che, se fossimo di nuovo posti di fronte alle stesse motivazioni e alle stesse congiunture, faremmo senz'altro la stessa scelta. Come avrai avuto modo di capire, non siamo altresì tornati sui nostri passi ma ci siamo messi d'impegno per studiare una formula tutta nuova che fosse in grado di garantire a voi un servizio completo o interessante e a noi un ennesimo confronto, una sfida tutta nuova con un mercato saluro o asfittico che da troppo tempo ripete se stesso o gli stessi sbagli. "L'Eternauta", dunque, cambia sottotitolo: "I fumetti più belli del mondo" diventa "La rivista del fantastico", e il talloncino in copertina recita, per la tua gioia e per quella di molti altri, "Fumetti & Games".

Le pagine sono sempre 112, ma i testi, tante volte sacrificati, rivendicano stavolta uno spazio che pos-

siamo quantificare intorno al trenta per cento di quello globale a disposizione. Oltre trenta pagine, dunque, dedicate ai giochi, ai videogames, al modellismo, alla storia dell'uomo e del gioco, a tutti quegli aspetti - insomma - che concorrono a formare il primo completo dei colori del fantastico.

Partiamo dal rinnovamento della grafica, che è, già da sola, non un restituito ma anche e soprattutto il taglio ideologico-culturale di una qualsiasi rivista. Per "ideologico" si intendano in questo caso le scelte editoriali e il "target" a cui ci si rivolge, piuttosto che una qualsiasi valenza politica. Quando usiamo l'aggettivo "culturale", invece, intendiamo la possibilità di identificare sia dall'involucro e dal taglio grafico della rivista i destinatari o i possibili fruitori della stessa.

Posito che è nostra ovvia ambizione rivolgerci ad un pubblico sempre più vasto, abbiamo però operato una scelta di campo, decidendo di parlare soprattutto a chi è interessato a tutte le sfaccettature del fantastico, del fantasy, della science fiction, offrendo uno spettro che ci sembra abbastanza completo delle varie discipline che ben si accompagnano al genere di fumetti che abbiamo pubblicato e che continueremo - naturalmente - a pubblicare. La manifestazione di "Exporcartoon", inoltre, con il suo sottotitolo "Giocare è vivere", vuole essere un appuntamento anche per tutti coloro che amano, oltre alla "primadonna" che è e rimane sempre il fumetto, il gioco in tutte le sue sfaccettature. Collezionisti di antichi soldatini, sperimentatori di nuovissimi videoga-

mes, amanti del modellismo classico, costruttori e progettisti di astronavi, patiti interpreti dei giochi di ruolo: univèr! L'appuntamento di Roma è di quelli da non perdere.

Tornando a noi, caro Luca, la nostra rivista si è impovertita di molti nuovi e preparatissimi collaboratori: sfogliando il menabò, mi capitano sotto gli occhi i nomi di Giovanni Brizzi, Vittorio Boero, Luca Gualtano e potrei andare avanti a lungo sempre su questo eccezionale livello di qualità. Ti invito, pertanto, a leggere il rinovato "L'Eternauta" e a scrivermi di nuovo.

Carissimo Eternauta, sono un ragazzo di sedici anni e ti scrivo per chiederti notizie sul grandissimo, eccelsso, ineguagliabile Moebius! Perché non pubblicare più le sue storie? Personalmente considero questo disegnatore tra i migliori al mondo, lo ho conosciuto grazie a mio fratello, che ha undici anni più di me e tantissimi difetti, ma almeno ha avuto il grandissimo pregio di collezionare fumetti di una certa epoca che altrimenti difficilmente avrei avuto modo di conoscere. Autori come Andrea Pazienza, Toppi, Serpieri (che curve Druuna... wow!) e molti altri, oggi sono tra i miei preferiti ma vedo che vengono pubblicati col contagocce.

Non credo che i nuovi autori siano all'altezza di questi veri e propri pezzi grossi del fumetto mondiale, anche se potrà apparire strano che uno della mia età non sbavi appresso a Mari (bravino, ma c'è un po' troppo Mignola in quelle sue tavole!), Castellini (ma perché disegna quelle "gambone" ai suoi personaggi?) e affini. Credo che nel disegno, come in tutti i campi dell'arte, bisogna avere il coraggio di essere se stessi per riuscire ad imporsi grazie ai propri mezzi. È inutile che un giovane cantante cerchi di scimmiottare Freddie Mercury, perché l'originale rimarrà certamente superiore alla copia. Mi sono spiegato?

Leonardo Gambaro



Caro Leonardo, ti sei spiegato chiaramente, e condividiamo il tuo parere. I disegnatori dell'ultima schiera da te nominati, però, hanno senz'altro una classe autentica dalla loro parte, anche se tu hai, ma proprio tutti, compresi i "big" elencati, hanno un debito con uno o con più artisti che li hanno preceduti cronologicamente.

Tutti noi, in fondo, siamo il risultato della somma delle esperienze vissute, ed è impossibile prescindere da questo status: Moebius o Pazienza, sono stati degli sperimentatori, ma crediamo che abbiano pagato un tributo più o meno inconsapevole alla pop art o alle neo-avanguardie pittoriche. Serpieri e Toppi hanno dalla loro un talento grafico-narrativo davvero senza pari, ma anche nelle loro tavole sono rintracciabili citazioni ed omaggi ad altri artisti o ad interi periodi storici.

Ciò non toglie nulla alla loro grandezza, perché sono e rimarranno tra i migliori interpreti dei gusti grafico-narrativi del loro tempo.

Moebius, poi, è addirittura un caposcuola: la sua linea chiara, la sua stilizzazione estrema ma fruibilissima a più livelli, i suoi contrasti di colori, di tinte piatte e accese, fanno di lui un punto di riferimento per l'ultimo ventennio della storia del cartooning internazionale. Proprio su questo numero de "L'Eternauta", ti offriamo una storia da lui disegnata di recente: ci riferiamo a "Stel", un'avventura del prodigioso "Ciclo di Edena". Speriamo di averti accontentato, anche perché, straordinariamente, quella di Moebius è l'unica storia a fumetti contenuta in questo numero della rivista, e con le sue settantaquattro pagine di lunghezza rappresenta un esperimento in questo senso.

Vi facciamo leggere, al prezzo di copertina di settemila lire, una storia che potrebbe tranquillamente essere venduta in un'edizione cartonata di lusso, con un conseguente ed inevitabile aumento dei costi, e la contiamo con una massiccia mole di articoli, recensioni, critiche e antiposizioni dedicati al mondo del fantastico e del gioco. Meglio di così!

Caro Eternauta, su un numero di qualche tempo fa ho trovato una lettera molto coraggiosa (quella di Davide) e una risposta alquanto discutibile. I costi erano troppo elevati

per le 128 pagine, dunque è stato inevitabile un taglio ed una modifica (storie complete) all'assetto della rivista... Be', non sono d'accordo! In una situazione di crisi si può operare un ridimensionamento dei costi effettuando tagli alle spese ma questo è solo un retrocedere sulla difensiva. Penso anzi che occorra in questa situazione un investimento produttivo, giocare in offensiva: ciò porterebbe un incremento sicuro a "L'Eternauta". Certo, possiamo diminuire le pagine ed offrire storie ad un minor costo (i cosiddetti "fondi di magazzino") ma la situazione anziché migliorare peggiorerebbe e poi, al prossimo aumento di prezzo, la nostra bella rivista andrebbe incontro ad una sicura chiusura.

Ma perché, mi domando, se in effetti non esistono altre riviste all'altezza e dunque gli sbocchi sono prolifici e il settore non è mai stato così florido.

"L'Eternauta" è la migliore rivista del settore. Ve lo dice chi comprava i chilogrammi di fumetti ogni mese. E la casa editrice Comic Art è il non plus ultra della completezza editoriale fumettistica nazionale, lo voglio, anzi pretendo, che "L'Eternauta" decuplichi le vendite e che il nome Comic Art venga conosciuto anche dai non appassionati del ramo. Vi è anche il bisogno di sapere chi legge "L'Eternauta" e chi potrebbe leggerlo (fascia di età, occupazione, ecc.): c'è bisogno di un referendum!

Un referendum coraggioso che stabilisca quanti preferiscono i fumetti e quanti gli articoli fantasy, a quanti piace vedere i jeans Levi's storpiare le storie, e a chi le voglio i nomi piace quel Lamquet (illustre sconosciuto) o le storie di "Ozono" (premetto che adoro Oriz).

I fogli del referendum dovrebbero essere staccabili, o meglio staccati ed assicurati alla rivista con l'incollafanatura. Il pubblico dei lettori vuole belle storie e bei fumetti... Non voglio dilungarmi troppo, co-

munque da lettore voglio dirvi solo una cosa: grazie Eternauta. P.S.: Mi piacerebbe vedere il libro terzo de "Il mondo di Arkadi" di Caza, mai pubblicato in Italia. P.P.S.: Ma... quel Lorenzo Bartoli non sarà mica il bravissimo sceneggiatore delle storie disegnate da Domestici? Se sì, a quando qualche altro episodio di "Humilis"?

Guido Torricella

Caro Guido, grazie per l'entusiastica e strenua difesa de "L'Eternauta", e anche per le tue apprezzatissime critiche. Cercheremo di tenerne conto. Venendo al referendum, è un argomento spinoso, perché, pur essendo una delle forme più democratiche per consentire al lettore di partecipare alle scelte redazionali di una rivista, le risposte non sono mai moltissime e spesso non danno indicazioni precise. Per quanto riguarda Caza, è in programma. Lorenzo Bartoli, che ha firmato gli editoriali della nostra rivista, porta avanti anche una carriera parallela di sceneggiatore, e forse lo vedremo ancora all'opera su queste stesse pagine. Intanto, sulla nostra rivista gemella "Comic Art", Lorenzo ha sceneggiato un episodio della serie "Rudy X", su soggetto di Rinaldo Traini, che vede impegnato alle manette il bravo Roberto Diso.

L'Eternauta



ABBONAMENTO PER 12 NUMERI ALLA RIVISTA

"L'ETERNAUTA"

CHI VERSA 84.000 LIRE RICEVE A DOMICILIO 12 VOLTE
L'ETERNAUTA E PUBBLICAZIONI OMAGGIO GIÀ EDITE
DI PARI IMPORTO SCELTE NEL RICCHISSIMO CATALOGO
DELLA EDITRICE COMIC ART

ABBONAMENTO PER 12 NUMERI ALLA RIVISTA

COMIC ART

CHI VERSA 84.000 LIRE RICEVE A DOMICILIO 12 VOLTE
COMIC ART E PUBBLICAZIONI OMAGGIO GIÀ EDITE
DI PARI IMPORTO SCELTE NEL RICCHISSIMO CATALOGO
DELLA EDITRICE COMIC ART

**INOLTRE VI PROPONIAMO L'ABBONAMENTO ALLE RIVISTE
L'ETERNAUTA & COMIC ART**

**CON 168.000 LIRE RICEVERETE LE 2 RIVISTE
A DOMICILIO PER 12 VOLTE E OMAGGI PER
168.000 LIRE DA VOI SCELTI SUL CATALOGO COMIC ART
ATTENDIAMO DUNQUE LE VOSTRE SOTTOSCRIZIONI
INDIRIZZATE A:**

«COMIC ART-AB» Via Flavio Domiziano n. 9 - 00145 ROMA - cc. postale 70573007

SPECIFICATE GLI OMAGGI DESIDERATI VI SARANNO INVIATI IMMEDIATAMENTE

Siamo tutti un po' figli del drago

di Franco Cardini

Ma esistono, o sono mai esistiti,

i draghi? A giudicare dalle maschere, ossa e denti di drago che troviamo frequentemente citati negli inventari delle *Wunderkammer* rinascimentali (cioè delle collezioni di "meraviglie" che ogni sovrano del XVI-XVII secolo aveva presso di sé, nella sua corte, e che sono un po' l'anticamera dei moderni musei) si direbbe di sì; o meglio, si direbbe che come "drago" era abbastanza agevolmente interpretabile qualunque reperto di animale preistorico. Draghi e giganti divenivano in questo modo gli abitatori del tempo mitico, quello in cui la terra era ancora popolata dagli dei e dagli eroi; o, per i cristiani, l'età "antidiluviana". Ma che il sangue di drago (come si denominava ancora il composto resinoso estratto dalla *Calamus Draco Wildi*, una palma di Sumatra, e usato per certe vernici e certi farmaci) fosse un'ottima sostanza medicamentosa, efficace contro emorragie e cadute di denti, era antica leggenda che risaliva a Plinio il Vecchio e ricordata ancora dal grande naturalista Pietro Mattioli, che vi identificava il cinabro. I draghi, si sa, erano tutti nel passato, isolati nel mito e nella leggenda: se ancora ne viveva qualcuno - e doveva vivere, dal momento che il suo "sangue" arrivava nelle spezierie -, esso sopravviveva nell'Altrove dello spazio lontano, delle contrade remote. Il fatto era che - si ricordasse la battaglia tra l'arcangelo Michele e il drago dell'*Apocalisse* o si celebrasse la festa di San Giorgio, si dipingessero insegne aeraldiche o si confezionassero dei farmaci - l'età preindustriale non poteva fare a meno dei draghi. Che

cos'erano quindi queste creature? Quali le loro origini? Quali il loro aspetto e il loro significato?

Anzitutto, del drago non ci si sbarazza

tanto facilmente collocandolo nell'ampia e - bisogna dirlo - assai poco precisa categoria dei "mostri".

Esso è un mostro particolare: anzitutto, ha un suo statuto esteriore tutto sommato abbastanza preciso, che ce lo fa riconoscere a qualunque latitudine e all'interno di qualunque tradizione.

È un rettile, e come tale partecipa degli elementi terra ed acqua (ai quali deve uno dei suoi colori più caratteristici, il verde); al tempo stesso, però, partecipa anche dell'aria, in quanto è solitamente alato; e sovente vomita dalla bocca e dalle nari del fuoco, ed è per giunta di co-

lor rosso. Insomma, la "mostrosità" di questo animale parrebbe in ultima analisi quella di partecipare di tutti i quattro elementi dei quali è costituita la natura secondo la tradizione postempedoclea.

Ma c'è qualcosa di più: le sue ali, che di solito ricordano quelle dei pipistrelli (o di certi rettili alati della preistoria e quindi rinviano - almeno per noi occidentali - a un contrasto simbolico notturno e diabolico, in un dipinto di Paolo Uccello recano addirittura motivi polimerici che ricordano quelli delle ali di una farfalla.

Ma la farfalla (in greco *psyché*) è anzitutto un animale onirico, il simbolo dell'anima (e ben lo sanno gli psicanalisti). E allora, che cosa mai può essere questo strano

«Il drago possiede la capacità di assumere molte forme, che sono però imperscrutabili». Sono parole del "Libro degli esseri immaginari" del grande poeta argentino Jorge Luis Borges, che tratta draghi, fate e dèmoni come se li avesse a lungo praticati direttamente. Non è il solo, del resto.



drago-farfalla, contro il quale l'eroe lotta per salvare la giovane principessa (e qui Giorgio si riallaccia agli antichi miti di Perseo e di Teseo, molto vicini fra loro), se non il "drago che è dentro di noi", le ombre e le insidie dalle quali è necessario trarre la nostra anima?

In effetti, il drago non è mai solo: esso signoreggia contesti indicanti sempre un mondo pericoloso, da conquistare o da domare. È guardiano di isole, di labirinti, di giardini fatati, di tesori; sembra quasi impersonare l'ostacolo che s'interpone eternamente fra il nostro io e la conquista finale. Non è certo un caso se l'esegesi cristiana ha visto nel drago, nell'Antico Serpente, il simbolo più caratteristico del demonio in agguato per uccidere le anime: una gola di drago è sovente l'ingresso dell'inferno nell'iconografia medievale.

Eppure, i draghi sono simpatici

ai bambini. Registriamo questa banale considerazione, in quanto essa può costituire in realtà una chiave archetipica di estremo e significativo valore. Il Fortuna-Drago è la cavalcatura incantata del fanciullo-eroe ne *La storia infinita*, il best-seller il cui successo è stato (dopo il *Signore degli Anelli* di Tolkien, un altro esperto in dragologia) il "caso" letterario occidentale degli ultimi anni. Il serpente di bronzo dell'*Eso-*

riversatisi fra il III e VI secolo entro i confini dell'Impero Romano (Sarmati, Goti, Longobardi, ecc.) oppure nella simbologia celtica (si pensi ai draghi simbolici araldici del re Artù, rimasti nelle insegne gallesi).

Il folklore ripete puntualmente

queste variabili, che a noi sembrano contraddittorie a che ci fanno talvolta ritenere - a torto - che certi simboli siano il frutto di fantasie "arbitrarie" prive di una loro ragione interna. Perché come può, il drago, essere al tempo stesso "buono" e "cattivo"?

Prima di rispondere, cominciamo appunto da due feste folkloristiche, una occidentale e una orientale. In agosto, a Furth im Wald in Baviera, si celebra una lunga festa che culmina nella rituale uccisione del drago, messa in scena con l'aiuto di un volenteroso cavaliere e di un lungo drago che vomita fiamme e il cui sangue - che, secondo la leggenda germanica di Sigfrido e di Fafner, si dovrebbe bere o nel quale ci si dovrebbe bagnare - è naturalmente della birra.

In Vietnam, alla fine dell'inverno, si ha invece la festa del "Tet", il capodanno che dà inizio all'anno lunare e che al tempo stesso è una cerimonia contadina e una commemorazione dei defunti (quindi una festa della fertilità). La festa ha il suo acme allorché il sole è allo zenith e si accendono dei fuochi artificiali, mentre una danza di draghi di carta sottolinea la cerimonia.

Difatti, nei miti e nel sistema simbolico delle culture estremo-orienta-

li, il drago - al quale si riallacciano le forze celesti del tuono e della benefica pioggia - è una divinità positiva, un simbolo celeste che feconda la terra con le acque che cadono dall'alto e che, con le sue grandi spire, simboleggia il tempo che scorre e che torna eternamente uguale. Per questo il drago ha, nella cultura cinese, un ruolo analogo a quello dell'aquila in quella occidentale: è divino e benefico, e ciò gli permette di essere anche il simbolo del potere imperiale.

Il che non significa che l'Estremo Oriente non conosca il tema della battaglia tra l'eroe e il drago: il dio giapponese Susanoo lotta contro un grande serpente esattamente come San Giorgio. E non è nemmeno detto che l'eroe "buono" vinca sempre: sovente viene inghiottito, anche se dopo un periodo più o meno lungo può rivedere la luce. Il che assomiglia al drago (o altri tipi di animali, come la balena della Bibbia che inghiottì Giona) al "mostro divoratore" che fa mostra di sé in molti miti legati alle eclissi, all'avvicinarsi delle stagioni, al ciclo della morte e della rinascita, insomma al tema dell'eroe "solare" inghiottito per un certo tempo dalle forze della morte e della notte per tornare successivamente a splendere.

Arrivati a questo punto, potremmo forse anche azzardare una rassicurante interpretazione psicologica della natura dei draghi. Essi sarebbero simboli delle "forze oscure" che si agitano nella natura o all'interno dell'uomo, e che vanno vinte se si vuole affermare la superiorità ("so-

lare") dell'intelligenza e della volontà. La psicologia del profondo vede nella lotta tra eroe e drago, la cui posta è la principessa ("l'anima"), il conflitto tra l'io e quella tendenza regressiva che Carl Gustav Jung ha espresso con quel che egli ha chiamato "ombra".

In questo modo, si potrebbero interpretare i miti come quello babilonese della lotta fra Tiamat (la personificazione del caos, del primordiale oceano) e Marduk, il dio solare che con il suo corpo diviso in due parti crea l'universo separando la luce della tenebra. L'atto di Marduk ha un riscontro puntuale nel racconto del *Genesi*, allorché il Dio creatore vince il caos separando la luce dalle tenebre e le "acque superiori" (il cielo) da quelle "inferiori".

Ma se la "morte del drago"

e il suo smembramento stanno alla base di ogni processo di ascesa e di affermazione, ciò significa che fra il "drago cosmico" vincendo il quale si fa ordine nell'universo e il "drago interno" battendo il quale si afferma la volontà dell'io e si attua quel che Jung definisce il "processo di individuazione" esiste un legame molto stretto. Il drago sembra quasi la materia bruta, inordinata, dare un senso alla quale costituisce la fondazione delle culture come dell'animo umano. C'è insomma un drago alla base di ciascuno di noi e all'interno di tutti noi: e il vincerlo, in un certo senso, è una specie di atto "filiale". Così come il figlio lacer-





ra il ventre della madre nel parto per uscire alla luce.

Poveri, vecchi, buoni draghi della terra e dell'acqua. Le leggende medievali ce li presentano spesso: e sono, quasi sempre, associati alle acque ferme, alle paludi, alle foreste, insomma agli spazi da bonificare, da diboscare, da mettere a coltura.

Il loro aspetto mostruoso

È l'immagine di una natura ancora selvaggia, da domare: così la Tarasque di Tarascon, vinta - così vuole la tradizione - da Santa Maria; così il drago di Parigi, battuto dal vescovo Marcello; così il drago di Poggio Catino presso Rieti, che viveva secondo la leggenda in una grotta per accedere alla quale bisognava scendere trecentosessantacinque gradini (tanti quanti i giorni dell'anno) e che fu vinto, guarda caso, dal santo che presiede alla fine e all'inizio dell'anno, San Silvestro, sorta di Giano cristiano che forse non sarà un "eroe solare" ma che (di nuovo, guarda caso!) è venerato in Roma in una chiesa che sorge dove si trovava, prima, un tempio dedicato al **Sol invictus**. Silvestro è festeggiato il 31 dicembre, alla fine dell'anno romano, e pochi giorni dopo il solstizio d'inverno.

A questo punto, i draghi ctoni e acquatici, signori delle paludi (si pensi alla leggenda medievale di Melusina, la "fata-serpente" della Francia centrale nel medioevo, capostipite fiabesco della nobile casata dei Lu-

signano e simbolo del lavoro di bonifica e dissodamento (vi intrapreso fra X e XI secolo) oppure delle profonde caverne, si presenteranno ai nostri occhi come la metafora delle realtà primigenie e inordinate che - nel mondo come nell'animo umano - vanno vinte e razionalizzate se si vuole che una superiore civiltà trionfi. Eppure, quelle "superiori civiltà" trionfanti continuano poi a restare impastate della carne e del sangue dei draghi che hanno loro offerto materia vitale.

Ed eccoci all'ultimo passo della nostra inchiesta sugli antichi miti e sui vecchi mostri da uccidere e da amare.

Il mito dell'"eroe solare" inghiottito dal drago e poi risorgente non è soltanto un mito di morte-ri-

nascita: è, in realtà, il racconto di un rito iniziatico, di una morte rituale appunto, attraverso la quale si raggiunge la sapienza e quindi la piena disponibilità di se stessi.

Nel racconto norreno di Sigurdh e di Fafnir (la saga dalla quale si è più tardi tratto materia per la leggenda di Sigfrido e del drago Fafnir nel *Nibelungenlied*), il drago non è soltanto - anzi, si direbbe che non è affatto - la belva nemica da abbattere: è in realtà la figura materna-paterna dell'iniziatore, che, vinto, passa all'eroe la sua antica e profonda saggezza. Soltanto dopo essersi cibato delle carni di Fafnir, Sigurdh appren-

de il linguaggio degli uccelli, accede cioè a un tipo di conoscenza superiore simboleggiata dalle creature dell'aria. E questo rapporto fra la creatura tellurico-acquatica, il drago, e quelle celesti, gli uccelli, è significativo.

Allo stesso modo il bagno nel sangue

di Fafnir, da parte di Sigfrido, offre l'immortalità in quanto è il segno della vittoria sulla prova iniziatica, la morte rituale; non a caso nel mito greco l'acqua dello Stige, nella quale viene bagnato l'eroe Achille per divenire invulnerabile, dà a sua volta l'immortalità in quanto scorre nel fiume dell'Averno. Passare le acque della morte significa essere già morto una volta, e quindi aver vinto la morte. Anche il soggiorno del Cri-

sto agli Inferi, dopo la crocifissione, è raffigurato nelle icone ortodosse come un soggiorno nel ventre del Grande Drago, dal quale il Signore risorge vittorioso. E il drago è, nella simbologia alchemica, simbolo di terra e di morte, ma anche di vittoria e di eternità.

Siamo insomma un po' figli del drago. Come i vichinghi, che portavano il serpente di mare scolpito sulla prua dei loro vascelli (i quali infatti si chiamavano *drakkar*) e cantavano la leggenda di Beowulf, il vincitore del drago.

Quell'antica vittoria dava loro il diritto di portare un drago effigiato sui loro scudi, a protezione totemica, per infondere paura nel nemico. Il drago muore, viva il drago.



La battaglia di Magnesia

di Giovanni Brizzi

Capace di decidere in via definitiva il conflitto tra Antioco III di Siria e i Romani, lo scontro combattuto presso Magnesia al Sipilo sul finir dell'estate 190 a.C. è uno tra i più complessi e densi di richiami tattici di tutta l'antichità classica.

Perduto purtroppo il testo

di Polibio, dell'episodio rimangono due versioni fondamentali: quella di Livio e quella di Appiano. Oltre a queste (e a rari accenni sporadici presso altre fonti) possediamo solo il resoconto di alcuni tardi epittomatori: Floro (il quale dipende dall'annalistica); Giustino (che, secondo alcuni, seguirebbe Polibio); e Zonara (che - al pari della sua fonte, Cassio Dione - sembra risentire di entrambe le tendenze).

L'identificazione del luogo sul quale si accamparono gli eserciti e la sequenza dei movimenti preliminari sono state accertate da tempo. Il campo di battaglia scelto dai Romani ed accettato poi anche da Antioco si colloca all'imbocco di un'arena naturale, sagomata a ferro di cavallo dal corso del Phrygios (attuale Kum) e dell'Iermos (odierno Gediz), nella piana a nord est di Magnesia (Manisa) chiamata 'Campo di Ciro',

non lungi dalla via principale tra Smirne e Sardi. Chiuso su tre lati dalla corrente dei due fiumi, con l'ingresso rivolto verso est sud est, questo spazio è oggi leggermente più ampio rispetto al passato: il Kum ha infatti deviato il suo corso verso settentrione, modificando in parte l'aspetto dei luoghi.

Il re fu costretto moralmente

ad accettare la sfida. Pur ritenendo certo preferibile un terreno ancora più aperto, dove avrebbe potuto mettere pienamente a frutto la superiorità dei suoi cavalieri, egli era adesso spinto dalla situazione a correre l'alea. L'esitare più a lungo avrebbe potuto, infatti, rivelarsi assai pericoloso: disponendo di forze molto superiori al nemico, ogni ulteriore indugio sarebbe sembrato paura ed avrebbe potuto incrinare il morale del suo esercito. Così, forse anche perché informato che i Romani intendevano attaccare il suo campo durante la notte, Antioco decise di venire a giornata.

Forte di 30 mila uomini (contando anche il contingente misto di 2 mila tra Macedoni e Traci lasciato con Marco Emilio Lepido a guardia dell'accampamento), l'esercito romano schierò quattro *turmae* appena, quattro squadroni di cavalieri, centoventi uomini in tutto, sul suo fianco sinistro, protetto dal corso del fiume.

Secondo tradizione, il centro era tenuto dalla massa delle legioni romane e delle *alae*, i contingenti ausiliari latini. Unità rafforzate di 5100 fanti ciascuna, queste avevano adottato la loro solita formazione in *quincunce*, con gli scaglioni su tre linee successive, i manipoli al-

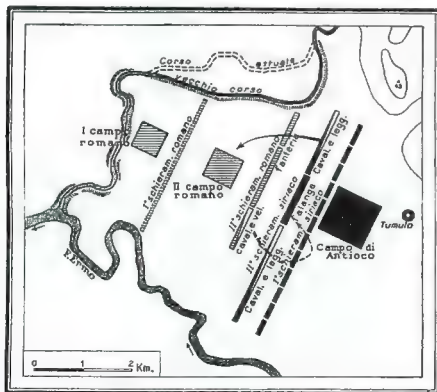
ternati a scacchiera. L'ala destra comprendeva 3 mila peltasti, fanti leggeri Achei e Pergameni, e, di seguito, quasi tutte le forze montate disponibili: 3 mila cavalieri, 800 dei quali forniti dall'amico regno di Pergamo, il resto Romani e Latini.

Chiudeva infine lo schieramento un contingente di 500 Tralliani (un reparto di origine incerta, ma certamente composto di truppe leggere, forse frombolieri) e di altrettanti arcieri cretesi, reclutati come mercenari. Secondo l'uso, i *vettiles* - i fanti leggeri delle legioni - precedevano il grosso delle truppe di linea, pronti ad iniziare la battaglia.

A queste forze Antioco poteva opporre un esercito più che doppio, composto di 60 mila fanti e 12 mila cavalieri circa. Sul centro stava la falange. Essa era divisa in dieci corpi (*mere*), ciascuno su un fronte di 50 uomini per una profondità di 32; ed era fiancheggiata su ogni lato da due elefanti con i fanti leggeri di protezione, 1100 uomini in tutto.

Sulla destra della falange

stavano 1500 Galati, Celti d'Asia Minore equipaggiati come fanteria di linea. Subito dopo di loro le fonti menzionano 3 mila catafratti, cavalleria corazzata, e l'*agema*, un contingente montato di élite della forza di mille uomini (truppe, queste, comandate dal re in persona); poi un corpo di argiraspidi, gli "scudi d'argento", fanteria di linea equipaggiata come la falange, la cui consistenza è valutabile in 10 mila uomini circa. Venivano infine 1200 Dahae, arcieri a cavallo originari della Scizia, i cui squadroni si estendevano sulla destra estrema.



probabilmente oltre il limite stesso dello schieramento romano posto di fronte a loro.

A terzo di questa come dall'altra ala stavano sedici elefanti, con la loro scorta. Sulla sinistra della falange venivano poi altri 1500 Galati; 2 mila Cappadoci, anch'essi con armamento pesante; e 2700 *auxiliares mixti omnium generum*, probabilmente fanteria leggera di origine orientale. Chiudevano lo schieramento le truppe montate: pari per numero e composizione a quelli comandati personalmente da Antio-co, i reparti di cavalleria pesante - i 3 mila catafratti e i mille uomini della *regia ala*, simili a quelli in-quadrati nell'*agema* - erano raffor-zati, in questo settore, da 2500 Ga-lati a cavallo e da un reparto di Ta-rentini (un particolare corpo di ca-valleria leggera, stimato a 500 uo-mini circa).

L'ala destra era, infine,

coperta sul fronte da un numero imprecisato di carri falcati e da reparti di truppe cammellate, *camelii quos appellant dronadas*, armate con archi e lunghe sciabole sottili, per un totale di forse mille uomini in tutto. A queste forze si aggiunge-va poi una fitta schiera di fanti leg-gieri, disposti non sui fianchi, come dice Livio, ma sulla fronte, a con-trastare i *velites* delle legioni.

Convinto delle proprie possibilità, Antio-co diede subito inizio alla bat-taglia, ordinando la carica su en-trambe le ali. Sulla sinistra seleu-cide la successione degli eventi ri-sultava perfettamente chiara. Dal lato aperto, dove pure le condizioni le erano apparentemente più favore-voli, la situazione per l'armata se-leucide volse subito al peggio. L'at-tacco fu cominciato dai carri falca-ti. Non appena si misero in movi-mento, questi vennero però assaliti dai peliasti achei e pergameni, co-mandati da Eumene, prima di po-ter acquistare velocità: memore forse dell'esempio dato da Alessandro Magno sul campo di Gaugamela, il principe di Pergamo ordinò di mi-rare ai cavalli piuttosto che ai loro conducenti.

Rotto il galoppo, con gli animali im-pazziti dal dolore, le quadrighe fini-rono così per gettare lo scompiglio nelle loro stesse file; e soprattutto

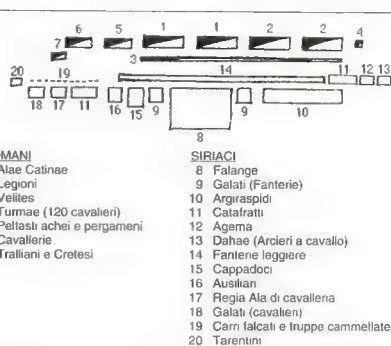
tra i catafratti, i cui cavalli, im-pacciati dal peso delle gualdrappe, non potevano facil-mente evitare le falci sporgenti dagli assali. Deci-mati dai carri allo sbandio, lentissi-mi a mettersi in movimento, que-sti vennero inol-tre aggrediti, pri-ma di potersi riav-vere, dalla caval-leria romano-per-gamena, passata a sua volta prontamente all'attacco; e furono in parte distrutti, in parte volti alla fuga.

Il panico che aveva colto le truppe di élite si trasmise allora a tutta la sinistra seleucide. Proprio mentre le cavallerie pesanti si sbandavano, anche i *promachoi*, le avanguardie di Antio-co, erano costrette a ripiega-re; e questo lasciò la falange scop-erta di fronte e soprattutto sul fianco. Secondo Appiano furono gli ausi-liari di Eumene (ed una parte delle truppe italiche...) a bersagliare di proiettili i *pezeteri*, chiusi a riccio, fino a costringerli ad una ritirata che divenne rotta quando gli ele-fanti, impazziti per il dolore e per il panico, spezzarono la compattezza dei ranghi; secondo Livio, al con-trario, fu il ripiegare disordinato degli ausiliari verso le file della fa-lange che permise ai legionari, a ri-dosso dei fuggiaschi, di incunearsi tra le sarisse.

Comunque sia, una volta accer-chiata la falange non aveva alcuna speranza di salvezza.

Più complessa e difficile

da ricostruire è invece la situazione sull'altra ala, dove il sovrano siria-co in persona aveva assunto il coman-do delle operazioni. La ricostruzione più recente (Bar Kochva) ipotizza - attraverso un computo piuttosto ri-gido - che il fronte della falange si-riaca (compresi gli elefanti e le trup-pe di scorta inserite tra i ranghi) co-prisse, rispetto allo schieramento opposto, lo spazio occupato da una delle due legioni e dalla metà circa di un'ala alleata, a contrastare il re-sto della quale avrebbero provvedu-



to i Galati disposti sui fianchi; men-tre, sulla destra, gli argiraspidi, si sarebbero opposti all'altra ala latina e i 3 mila catafratti e l'*agema* avreb-bero fronteggiato, intervallandosi al-le file della loro fanteria, la seconda delle legioni.

Sempre secondo la ricostruzione proposta, catafratti ed *agema* av-rebbero caricato la legione roma-na posta di fronte a loro, ne avreb-bero sfondato le linee e l'avrebbero messa in rotta, inseguendola poi fi-no al suo accampamento; dove solo l'audacia di Lepido, uscito con il suo piccolo reparto incontro ai fu-giaschi, avrebbe impedito la defi-nitiva disfatta e rimesso in linea i fanti romani.

Una discussione dettagliata richie-derebbe più spazio di quello dispo-nibile qui. Mi limiterò pertanto ad osservare, in primo luogo, che una formazione come quella descritta, che alterni sulla stessa linea repa-rti di fanti e corpi di cavalieri, sa-rebbe un *unicum*, una realtà senza altri confronti in tutto il panorama della storia militare classica.

Gli errori che hanno portato il re al disastro sono ora chiari e perfetta-mente spiegabili. Memore probabi-mente degli insegnamenti di Anniba-le, che era stato un consigliere ascoltato soprattutto nella prima fase del contrasto con Roma, il sovrano sembra avere avuto presenti, nel progettare la sua tattica, alcuni degli episodi della campagna d'Ita-lia. Come il Cartaginese alla Tre-bia, egli protegge una parte almeno delle sue truppe di élite con una massiccia forza d'urto, schierata sul fronte della sua armata; come Annibale a Canne, oppone ad un esiguo reparto di cavalieri nemici

truppe assai più numerose, nell'in-tento di soverchiare rapidamente; e soprattutto si affida appieno alle proprie cavallerie.

Di queste forze, tuttavia,

egli sopravvaluta le reali possibi-lità. Composte come quelle puniche, esse hanno però requisiti opposti. Contro le legioni, che nello schiera-mento consueto almeno non posso-no essere attaccate frontalmente da alcun reparto di cavalieri, la poten-za dei suoi catafratti risulta inutile; mentre manca loro proprio quell'a-gilità che ha sempre consentito alle cavallerie annibaliche le loro man-oovre avvolgenti.

Ancora più grave è poi l'errore che egli commette sottovalutando la duttilità dei suoi avversari e la loro adattabilità ad un terreno che, ol-tretutto, nella circostanza gli è as-sai sfavorevole.

Il tentativo di sfondare là dove il centro romano è unito al fiume da un sottile velo di cavalieri soltanto è frustrato, oltre che dalla ridotta au-tonomia delle sue forze montate e dalla loro inesistente mobilità, dalla rapacità dei legionari di rimargina-re rapidamente la lacerazione nel loro schieramento approfittando del terreno propizio. Anche nello schie-rare la propria sinistra, dove pure il piano di battaglia avrebbe buone possibilità di riuscita, il re commet-te poi un grave errore: quello di di-sporre in prima linea uno strumen-to obsoleto come i carri falcati, utile soprattutto contro un esercito in rotta, ma assai vulnerabile di fronte ad avversari schierati e pronti a combattere.

I giochi della civiltà

di Massimo Casa

Creare dal nulla una civiltà è un tema che ha sempre affascinato gli utopisti e i narratori. Una civiltà è un involucro complesso, un insieme di segni, usi, prodotti, idee che caratterizzano un popolo in una data epoca. Costruire una civiltà e farla durare nel tempo è un'impresa dura e travagliata, avventurosa ed epica.

Ora la civiltà esce dalla retorica dei libri di storia, dalle curiosità archeologiche e può essere "rivissuta", attraverso tre giochi che rappresentano l'avventura dei "fabbricanti di universi".

MINOS (Ravensburger, 1992) propone di rivivere il sorgere della nostra civiltà attorno al 1.500 a.C.: Minosse è il mitico re di Creta dalla tradizione omerica, simbolo di progresso e di saggezza. La mappa raffigura lo scenario assoluto del Mediterraneo orientale. Lungo le coste e nelle isole appaiono località contrassegnate da un cerchio giallo: sono i luoghi dove devono sorgere i punti di partenza della civiltà. I giocatori (da 2 a 4, ciascuno con pedine di diverso colore) sono i primi portatori: dotati in partenza soltanto di qualche sico (la moneta dell'epoca) e di una nave, devono battere le coste e costruire edifici, empori e porti, meglio se con qualche fortezza. Come si realizza tutto questo? Al suo turno ognuno deve tirare i 6 dadi previsti (neri, con simboli in oro disegnati su ciascuna delle 6 facce). Ogni simbolo permette un'azione diversa: la Bilancia dà sidi per costruire edifici o comprare armate; l'Edificio permette di costruire in una delle proprie località abitazioni, porti, empori e fortificazioni; il Gabbiano dà punti per il movimento; la Freccia dà anellini

che servono per il combattimento; il Jolly sostituisce qualsiasi altro dei 4 simboli precedenti; la Stella duplica un simbolo a scelta del giocatore. Dopo un primo tiro dei dadi, se ne possono fare altri due, tirando solo i dadi che non hanno dato i risultati sperati. Nello scontro si usano solo alcuni simboli dei dadi: chi fa più punti su tre lanci elimina la pedina avversaria. Sul bordo della mappa c'è una fila di caselle numerate

da 0 a 49: è la Scala dei redditi, che in ogni turno dà punti ai giocatori per ogni costruzione posseduta. Quando tutte le località della mappa sono state occupate e ci sono almeno 2 città, il gioco finisce: vince chi ha più punti sulla scala dei redditi.

Come si vede, **Minos** dà un'interpretazione quantitativa dello sviluppo della civiltà: l'importante è la quantità di costruzioni possedute e lo scontro ha lo scopo di accrescerne il numero. Qui la rappresentazione della civiltà coniuga strettamente lo sviluppo commerciale e la forza militare, assegnando a chi gioca il ruolo di un condottiero-urbanista. **Minos** è un gioco veloce, con poche regole semplici e un orizzonte strategico lineare: un giocatore potrà tentare di privilegiare lo

sviluppo di propri insediamenti o puntare tutto sullo sviluppo militare per impadronirsi di quelli costruiti da altri. Ma questo dipende pur sempre dal caso: sono i dadi (gli Dei dell'Olimpo?) a guidare le mosse dei giocatori.

CIVILIZATION (Avalon Hill, 1981) dà una rappresentazione più completa ed equilibrata dello sviluppo della civiltà. Qui ciascun giocatore (da 2 a 8) è un popolo che, nel bacino del Mediterraneo, deve far progredire la sua civiltà in gara con gli altri. Si può essere Italici, Cretesi, Egiziani, Babilonesi e così via: ciascun popolo comincia con una piccola tribù da un territorio e deve espandersi, moltiplicando la sua popolazione e costruendo città. Per ogni città si prendono altrettante carte Commercio, che rappresentano beni primari (ocra, sale, ferro, grano) o prodotti preziosi (oro, avorio, gemme). Queste carte si scambiano con gli altri giocatori, con lo scopo di acquisire molti esemplari dello stesso prodotto. I punti delle carte Commercio permettono di comprare le Carte Civilizzazione, che sono il vero centro del gioco: divise in vari gruppi, rappresentano i diversi stadi dello sviluppo di un popolo. Ci sono carte Risorsa (Agricoltura, Metallurgia, Tessitura), carte Arte (Musica, Architettura, Poesia), carte Scienza (Matematica, Astronomia), fino a quelle più costose e difficili come le Civiche (Legge, Democrazia, Filosofia) o le Religiose (Monoteismo, Teologia). Nelle prime mani ogni giocatore farà il possibile per far progredire il proprio popolo per conto suo. Poi, come storicamente è accaduto, dovrà fare i conti con lo sviluppo degli altri. La guerra in **Civilization** non è un elemento strategico, nel senso che non vince chi è meglio attrezzato dal punto di vista militare: ma è certo che attaccare città e territori altrui rallenta lo sviluppo di un avversario e lo costringe sulla difensiva. La partita si fa movimentata quando cominciano a venir fuori le carte Calamità: queste possono andare dalle epidemie al terremoto, dalla guerra civile alle invasioni barbariche, con effetti devastanti sulla popolazione e sulle città. Per questo ogni giocatore deve elaborare una strategia di acquisto delle carte Civilizzazione, comprendendo quelle che lo aiutano a difendersi dalle calamità e a conservare il livello di sviluppo cui è arrivato.

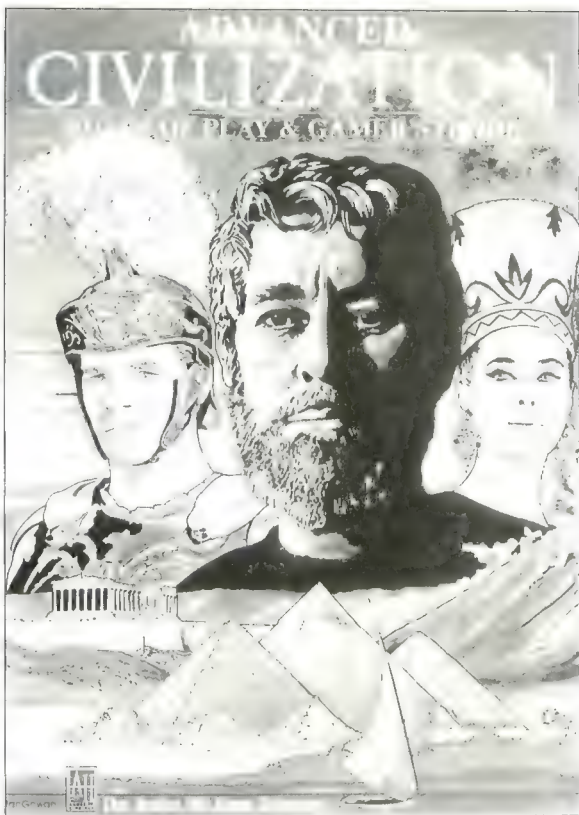


Lo scopo del gioco è infatti avanzare sulla Tabella delle Epochen: ogni popolo parte dall'Era del Bronzo e passa alle altre Epochen se riesce a sviluppare le città richieste e a possedere le carte di Civilizzazione previste. Vince chi riesce ad arrivare per primo alla tarda Età del ferro. Un cammino arduo e difficile, in cui occorre legare strettamente lo sviluppo del proprio popolo alla capacità di sfruttare le occasioni che si presentano. **Civilization** è un gioco complesso che richiede la capacità di equilibrare la quantità di popolazione con il numero di città possedute e calcolare il modo di non favorire gli altri negli scambi. Risulta avvantaggiato chi conosce meglio le Carte e le Calamità e riesce ad elaborare una strategia precisa, ma flessibile. Il fascino di **Civilization**, che lo ha imposto come un "classico" dei giochi d'ambiente, è proprio nella sua caratteristica di gioco strategico quasi puro, senza dadi e con la casualità fortemente limitata.

Il suo limite riconosciuto è stato invece quello della durata: un "gioco che non finisce mai" o che comunque va giocato almeno in due serate. La versione **Advanced** (1992) propone un modello di "gioco breve": si può fissare la durata di una partita (4 ore) per poi chiamare gli ultimi due giri. Vince chi, al termine del tempo prefissato, totalizza più punti, sommando il valore della propria posizione sulla carta delle Epochen al valore delle proprie città, carte Commercio, Carte Civilizzazione. Insieme ad altre, queste innovazioni dell'**Advanced** permettono una versione breve del gioco in uno schema di "grande tattica", dove i tempi delle azioni si concentrano e acquisto maggior valore lo scontro.

Ma il viaggio dei civilizzatori può attraversare la storia: **History of the world** (Avalon Hill, 1993)

propone lo sviluppo delle civiltà dal 2.000 a.C. alla fine dell'Ottocento. Lo sviluppo della civiltà percorre i secoli e coinvolge tutto il pianeta. C'è una mappa del mondo divisa per grandi aree geografiche, colorate diversamente: i giocatori (da tre a sei, ciascuno con pedine di un colore diverso) "vivono" sette Epochen della civiltà. Per ogni Epoca ciascuno riceve una carta Impero, che indica la civiltà che il giocatore impersona in quell'Epoca, il territorio in cui ha sede la capitale del suo Impero, il mare o i mari che controlla, la forza del suo



esercito. Ci sono Imperi che hanno forza 5 come gli Egiziani e Imperi che hanno forza 25 come i Romani. La carta indica anche l'ordine di apparizione di quella civiltà: ad esempio, nella prima Epoca primi ad apparire sono gli Egiziani, poi i Cretesi, gli Indù, i Babilonesi e così via. Obiettivo dei giocatori è fare più punti possibile in ogni Epoca, per arrivare primi alla fine del gioco. I punti si ottengono alla fine di ogni turno contando le capitali, le città, i monumenti, le navi e soprattutto la presenza nelle aree. Sulla mappa c'è una tabella che dà i punti a ciascuna area a seconda dell'Epoca: alla fine di ogni turno, il giocatore riceve i punti delle

aree che controlla. **History of the world** è un gioco "imperiale" alla Risiko: mette al centro dell'attenzione la conquista di territori con la guerra come protagonista. La fortuna conta parecchio: ma l'incertezza sull'attribuzione delle carte Impero lo rende molto bilanciato e incerto fino alla fine. L'idea di fondo è che le civiltà si susseguono cancellando la realtà di quelle precedenti e conservandone al massimo qualche traccia monumentale. In questo viaggio nel tempo non c'è posto per gli scrupoli o le mediazioni: le alleanze possono durare al massimo un turno. Si impone chi riesce ad essere il "predatore" più forte e continuo: con questo spirito va giocato, servendosi del calcolo e dell'aggressività che caratterizza i giochi di conquista.

Wargame tridimensionale

di Arturo F. Lorioli

Non sto scherzando: i francesi hanno vinto la battaglia di Waterloo. Ma non preoccupatevi, e non correte a consultare libri ed enciclopedie in cerca dell'errore. Oltretutto questa Waterloo non è stata neppure combattuta il 18 Giugno del 1815 in Belgio, ma venerdì scorso, a Roma, dalle otto di sera alle tre del mattino, e si è conclusa, deo juvante, senza né morti né feriti.

Paradosso spazio-temporale?

Ecclatante caso di contrappasso karmico? Vaneggiamenti di un articolista in preda a delirio etilico? *Mais non, messieurs!* È stata solo una accesa partita di wargame tridimensionale, in cui i francesi di Napoleone (Pio S., architetto), ben assistito dal Maresciallo Grouchy (Gianfranco E., studente di sociologia), hanno travolto gli anglo-olandesi del Duca di Wellington (Bruno S., giornalista televisivo) ed i prussiani del Maresciallo Blücher (Carlo C., disegnatore).

La pugna si è svolta su un tavolo di tre metri per due, riproducente in dettaglio il vero terreno della battaglia (con i suoi bravi boschi, colline, villaggi), strade e campi coltivati, e perfino la famosa cava di sabbia vicino alla fattoria de La Haye Sainte), utilizzando oltre 4.000 soldatini di piombo alti poco più di 15 mm, splendidamente dettagliati e dipinti. Ad arbitrare il tutto, utilizzando un ponderoso regolamento di oltre 100 pagine, il sottoscritto. Uniche vittime della incruenta bat-

taglia un incalcolabile numero di tazzine di caffè e qualche ora di sonno perduta.

Cosa è un wargame tridimensionale?

L'esatta e concisa definizione al termine "wargame" è una sorta di Araba Fenice (che ci sia ciascun lo dice, cosa sia... nessun lo sa!). Il problema (o meglio... il merito!) è che questo hobby ha tali e tante sfaccettature da giustificare una enorme quantità di motivi di interesse. Chi è versato alle (per me oscure) scienze matematiche vi troverà una elegante applicazione della Teoria dei Modelli e della statistica. L'umanista lo interpreterà come un "libro interattivo", che farà rivivere sotto i suoi occhi lo svolgimento delle battaglie del passato, strappandole alle aride descrizioni dei libri stampati.

Per il collezionista ed il modellista sarà un modo di rendere vivi e dinamici i frutti del suo lavoro di pittura. Per l'*homo ludens*, indemoniato dalla febbre del gioco e stanco della banalità dei "solidi giochi",

il wargame tridimensionale sarà la quintessenza del gioco di intuizione e di ragionamento. E così possiamo continuare all'infinito, considerando oltretutto che per molti il fascino del wargame è dato proprio dalla sua varietà ed interdisciplinarietà.

Forse l'unica definizione possibile è "gioco di simulazione". "Gioco" per il determinante elemento competitivo (e perché, fortunatamente, non ci lascia la pelle nessuno), e "simulazione" perché l'obiettivo è quello di mantenere sempre un preciso collegamento con la realtà storica e tecnologica. In questo il wargame si differenzia dai videogames (con i quali viene spesso, ohimè, confuso), che sono per lo più giochi di destrezza anziché di ragionamento, e dai giochi di società di argomento militare (quali *Risiko!* e simili), in cui l'aspetto di "simulazione" è minimo.

Netta è anche la differenza

tra i wargame tridimensionali e quelli in scatola (meglio detti boardgames). In questi ultimi le unità sono rappresentate da piccole pedine di cartone e muovono solitamente su una dettagliata mappa esagonata: pur molto vantaggiosi in termini di spazio, e spesso pregevoli per l'accuratezza delle regole, i boardgames sono però per lo più limitati alla riproduzione di una singola battaglia, mentre un giocatore di wargame, dopo aver (faticosamente!) raggranellato i soldatini necessari può simulare decine e decine di

I soldatini delle illustrazioni sono delle collezioni Lucchetti (Guerra dei 7 Anni) ed Agostini (Medioevali). Diorama della Associazione Romana Storia Militare. Foto di A. Parrinello per gentile concessione della rivista Panoplia.





battaglie differenti della stessa epoca.

Gli ingredienti del gioco

Primo ed indispensabile elemento sono i soldatini, solitamente in piombo, di dimensioni variabili tra i 25 ed i 2 millimetri, e la pazienza di dipingerli accuratamente. Solitamente i wargamers sono anche buoni modellisti, e la pittura dei soldatini (con conseguenti frenetici consultazioni di libri di uniformologia) è la croce e delizia dell'hobby. Altri giocatori più pigri o (come nel mio caso) tragicamente inetti alle attività manuali preferiscono invece far dipingere i loro eserciti da pittori professionisti.

Altra necessità è quella degli elementi paesaggistici, ma in questo caso il modellismo ferroviario fornisce una miniera inesauribile di alberelli, siepi, laghetti e casette in ogni possibile scala, senza contare che i (fortunati!) giocatori con buon talento artistico spesso costruisco-

no da soli le loro scenografie. Aggungiamo un tavolo abbastanza ampio, qualche dado ed un regolamento, e siamo pronti per cominciare. Ed è proprio il regolamento il cardine del gioco.

Ce ne sono di ogni tipo, da quelli studiati per simulare scontri tra poche decine di soldati a quelli calibrati per fare affrontare intere armate, da quelli per il periodo antico (romani, cartaginesi, macedoni ecc.) a quelli per epoche più recenti (per giocare la Guerra del Golfo o gli scontri in Bosnia), da quelli terrestri a quelli navali o aerei.

E soprattutto ci sono regolamenti di ogni possibile grado di difficoltà: da semplici anche se accurati libretti di 8 o 10 pagine, poco più complessi di un comune gioco di società, a veri e propri mostri di centinaia di pagine, per i giocatori più esperti (e masochisti).

I regolamenti forniscono ai giocatori tutte quelle informazioni necessarie per lo svolgimento della partita, e sono solitamente suddivisi in quattro sezioni: movimento, com-

battimento, morale e dati storico-tecnici. La parte dedicata al movimento fornisce le distanze che ciascun tipo di unità può percorrere in una mossa, indicando anche le modifiche causate da tipi di terreno particolari e dalla formazione usata da ciascuna unità (quindi una buona unità di cavalleria che marci incolonnata su una strada si muoverà, ovviamente, assai meglio di fanterie male addestrate che arranchino in una palude).

La sezione dedicata al combattimento

fornirà una serie di tabelle per determinare i risultati degli scontri tra le unità, anche essi modificati dal terreno, dall'addestramento e dall'armamento. La parte che si occupa del morale determinerà quali unità, dopo il combattimento, saranno ancora in grado di continuare la lotta e quante invece si ritireranno o addirittura abbandoneranno il campo in precipitosa ed ignominiosa fuga.

Per completare il tutto in appendice si troveranno tutte le informazioni tecniche e storiche necessarie, quali i tipi di armamento, le formazioni d'impiego, la qualità delle truppe e dei comandanti dell'epoca, per permettere ai giocatori di fissare con precisione i parametri di gioco.

Ma non lasciatevi ingannare da questo aspetto tecnico e dalla struttura spesso apparentemente complessa dei regolamenti: assorbite poche e semplici regole da parte di tutti i giocatori, sarà solitamente l'arbitro ad occuparsi di tutti i cal-

coli necessari e ad assistere i giocatori nella risoluzione delle situazioni più intricate, lasciandoli liberi di concentrarsi unicamente sulla scelta delle manovre e sulla conduzione delle operazioni. Questo perché la parte "meccanica" e la conoscenza delle regole ha nel wargame una importanza di gran lunga inferiore all'acune ed alla inventiva dei giocatori.

A differenza di altri giochi "di ragionamento" come gli scacchi, in cui un giocatore esperto ha la quasi matematica certezza di sconfiggere un principiante, nel wargame un completo "novellino" del gioco, perfino se al comando di un esercito complessivamente inferiore, potrà sempre dare filo da torcere anche ai giocatori più naviganti.

Il colpo d'occhio per le caratteristiche del terreno, l'abilità nello schierare le proprie truppe e nel impiegare in modo coerente ed efficace non è un esercizio mnemonico o ripetitivo, ma un talento innato, che qualche buona lettura dei "classici" militari potrà ulteriormente affinare.

E chissà che anche in voi non si nasconda lo spirito di un Annibale o di un Rommel!

PER COMINCIARE, DOVE TROVARE...

Per quanto riguarda i soldatini ed i regolamenti, questi sono quasi tutti di provenienza inglese o americana, le vere patrie di questo hobby, anche se negli ultimi anni anche in Italia è iniziata una produzione, piccola ma di buon livello. I negozi che trattano questi materiali sono principalmente I Giochi dei Grandi (Verona, Via Cantore 15/b), Camelot (Milano, Via Piacenza 24) e Strategia & Tattica (Roma, Via del Colosseo 5 - quest'ultimo particolarmente fornito di soldatini già dipinti), tutti specializzati anche in ordini via posta.

Preziosa fonte di regolamenti (in italiano!), materiali di gioco ed informazioni è l'unica rivista italiana del settore, Panoplia (scrivere a Via Numidia 1, Roma). Per gli oppositori anglofoni c'è solo l'imbarazzo della scelta, ma consigliamo le riviste Wargames Illustrated e Miniature Wargaming, sui cui troverete tabelle di inserzioni pubblicitarie per qualsiasi cosa il wargame possa offrire!

PER CHI SI È ENTUSIASMATO.

Trostandosi di un hobby anglosassone è il caso di far cenno ad una astuta consuetudine di quelle terre, la SASE (Self Addressed and Stamped Envelope). È molto semplice: se avete qualche domanda speciale sul wargame tridimensionale scrivete presso Comic Art, ed insieme alla lettera allegata una busta già affrancata e con il vostro indirizzo (lo suddetto SASE, appunto), che verrà utilizzato per rispondervi. Sarà sempre un piacere!

La guerra in miniatura



di Beatrice Parisi

Gli Scacchi sono un gioco tanto noto che parlarne sembra quasi superfluo.

Il suo tavoliere diviso 64 caselle bianche e nere, i suoi pezzi (Re, Donna, Alfieri, Cavalli, Torri e Pedoni) fanno parte

dell'immaginario collettivo e, non a caso, il nostro linguaggio comune prende a prestito espressioni che ne derivano direttamente, come "subire uno scacco" o "tenere qualcuno in scacco".

Persino un verbo piuttosto comune come "arroccarsi" ha il significato proprio di "coprire il proprio Re con la Torre".

Quello che è forse meno noto,

invece, è che una partita a scacchi rappresenta in realtà la simulazione di una guerra in miniatura. Due eserciti (i pezzi bianchi e neri) sono schierati uno di fronte all'altro sul campo di battaglia (la scacchiera) pronti ad affrontarsi in una lotta senza esclusione di colpi fino alla resa di uno dei due Re. E infatti, per tornare alle etimologie, il sostantivo "scaccomatto" non ha nulla a che vedere con la follia, ma viene dal persiano arabo **sah mat** e significa per l'appunto "il Re è morto".

Gli Scacchi sono nati in India ben 1500 anni fa e molti sono gli studi e le ipotesi sulla loro origine. Si tratta probabilmente dell'evoluzione di un gioco più semplice, basato inizialmente sul tiro di dadi e poi sviluppatosi fino ad adottare pezzi che muovevano in maniera autonoma in base a regole fisse. Il suo nome era **Chaturanga** e la posizione dei suoi pezzi rifletteva la disposizione e il tipo delle armate indiane.

Il gioco ebbe grande fortuna e vasta diffusione e quindi, trasformato in **Shatranj** dagli Arabi - che modificarono anche il nome e il movimento dei pezzi - verso il IX o X secolo arrivò anche in Occidente.

Da allora, pur se velocizzato per venire incontro alle esigenze di una società che si faceva via via più frenetica, il gioco degli Scacchi è rimasto sostanzialmente invaria-

to: se uno scacchista dei nostri tempi fosse catapultato dalla macchina del tempo, poniamo, nella Firenze del Rinascimento, non avrebbe nessuna difficoltà a passare le sue serate!

Un gioco così carico di tradizione potrebbe ingenerare una sorta di timore reverenziale e allontanare gli eventuali interessati.

E invece, benché estremamente sofisticati, gli Scacchi hanno in realtà poche regole, si imparano facilmente e, quel che più conta, sono alla portata di tutte le età.

Il modo più immediato di accostarsi è, ovviamente, prenderlo da chi sa già giocare, ma non è impossibile, anzi è facile e divertente, imparare leggendo.

La letteratura di settore è molto vasta e differenziata e va da manuali didattici, a ponderosi libri di storia, a resoconti di partite le cui mosse possono essere riprodotte sulla scacchiera e "studiate dal vivo".

Il popolo degli scacchisti

È inoltre bene organizzato e strutturato: solo nel nostro paese, esistono almeno un migliaio di circoli che gestiscono una intensa attività sia didattica che agonistica e pubblicano un gran numero di riviste e bollettini (vedi riquadro). È ovviamente impossibile in questa sede citarli tutti e ci limiteremo a fare menzione delle associazioni più importanti.

L'organo principale, che svolge tutta l'attività ufficiale nel nostro paese, è la Federazione Scacchistica Italiana (F.S.I.), associata al Coni.

Indirizzo: Via Piatti 10, 20123 Milano tel. 02/87.46.46. Più portata alla promozione e alla diffusione del gioco è invece la Lega Scacchi UISP che ha sede in via Miller 30, 47100 Forlì tel. 0543-26100.

Pubblica il bollettino bimestrale **UISPRESS SCACCHI**.

Un'impostazione tutta particolare ha l'Associazione Scacchistica Italiana Giocatori per Corrispondenza (A.S.I.G.C.). La sua intensa attività agonistica si svolge tutta "in differita" con la supervisione di un arbitro. I tornei,





della durata media di 18 mesi, vengono organizzati a ciclo continuo. Il suo organo ufficiale è il mensile Telescacco e si trova in via Vermo 49, 00138 Roma tel. 06/8803316

Per i più raffinati c'è l'Associazione Problemisti Italiani (A.P.I.), che rappresenta per così dire la "parte artistica" del gioco degli Scacchi e si occupa della elaborazione di veri e propri "problemi" scacchistici, cioè di situazioni astratte da studiare e risolvere. Per informazioni: Marco Bonavoglia, via della Camilluccia 145 00135 Roma.

Anche un gioco "codificato" come gli Scacchi ha le sue varianti. Di questo aspetto si occupa la piccola, ma molto attiva, Associazione Italiana Scacchi Ete-rodossi (A.I.S.E.). "Cannibal", "Pigliatutto Progressivi", "Vinciperdi", sono solo alcune delle classi di tornei che organizza, per lo più per corrispondenza e il cui calendario è pubblicato sul bollettino Ete-rodossi. Chi è interessato può rivolgersi a: Alessandro Castelli, C.da Potenza 11, 62010 Villa Potenza (MC). Ci sono infine delle realtà che si occupano della didattica e dell'agonismo scacchistico per portatori di handicap. I ri-

ferimenti sono: A.S.I.S. (Associazione Silenziosa Italiana Scacchisti) c/o Massimo Marino, Via Luigi Tamburrano 13/D 00159 Roma e A.S.C.I. (Associazione Scacchisti Ciechi Italiani) Via Bellezza 16, 20136 Milano oppure c/o Giovanni Pesatori Via Tartini 37, 20158 Milano.

Come è logico l'attività agonistica

è molto intensa. A livello nazionale il torneo principale è il Campionato Italiano a squadre, mentre su scala internazionale le manifestazioni più importanti sono le Olimpiadi degli Scacchi (la cui prossima edizione si svolgerà proprio quest'anno, nel mese di novembre, a Salonicco) e il Campionato del Mondo individuale.

I giocatori più forti sono, tradizionalmente, i rappresentanti dell'ex Unione Sovietica (chi non ricorda nomi come quelli di Boris Spassky, Anatoli Karpov o Garry Kasparov?),

anche se altri paesi, come ad esempio la Francia, l'Inghilterra e, specie in campo femminile, l'Ungheria,

stanno raggiungendo ottimi risultati.

Per quanto riguarda l'Italia, purtroppo, la situazione non è molto brillante. Il gioco è diffusissimo ed esistono grandi talenti ed ottime potenzialità, ma anche gli Scacchi, come peraltro quasi tutti gli sport, patiscono di carenze infrastrutturali e mancanza di incentivi. Mentre

in altri paesi, ad esempio, non è raro che un Grande Maestro (il massimo livello scacchistico) riesca a fare della sua passione un vero e proprio lavoro, da noi il professionismo in questo campo è ancora ai primordi e chi tenta questa via si scontra con grandissime difficoltà. C'è da augurarsi che il nuovo clima di interesse verso il mondo del gioco in generale e l'avvento di nuove tecnologie, come l'informatica e la telematica, portino agli Scacchi tutta l'attenzione che meritano.

PER IMPARARE O SAPERNE DI PIÙ

LIBRI:

- Adriano Chicco e Giorgio Parreca, IL LIBRO COMPLETO DEGLI SCACCHI, Mursia, 595 pagine lire 45.000. Il più esaustivo manuale per imparare a giocare o Scacchi e per conoscerne la storia.
- Alvisi Zichichi, LEZIONI DI SCACCHI, Mursia, 350 pagine, lire 28.000.
- Adriano Chicco e Antonio Rosino STORIA DEGLI SCACCHI IN ITALIA, Marsilio Editori, 639 pagine lire 58.000. Una storia completa e approfondita dell'evoluzione del gioco degli Scacchi nel nostro paese scritta da due grandi esperti.
- Maria Teresa Mearini e Roberto Messo IL GIOCO DEGLI SCACCHI, ed. Messaggerie Scacchistiche, 95 pagine lire 18.000. Per bambini dai 7 agli 11 anni, scritto da uno pedagogista e da un ex campione italiano.

CASE EDITRICI SPECIALIZZATE

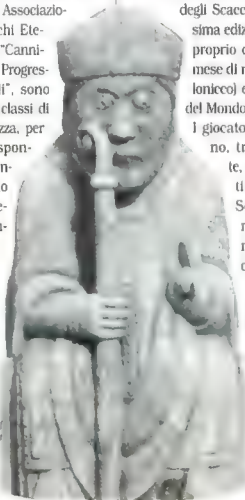
- MESSAGGERIE SCACCHISTICHE, via Tredicesima, Q.re Abba 62, 25127 Brescia tel. 030-381086 fax 030-306600.
- PRISMA EDITORI Srl Via Tripoli 16 00199 Roma tel. 06/86219434 Distribuisce unicamente per corrispondenza.

RIVISTE

- L'ITALIA SCACCHISTICA. È la più antica rivista di Scacchi italiana. Via Lamarmora 40, 20122 Milano tel. 02/5517615 fax 55019079 (per abbonamento postale)
- SCACCO! Corso Diaz 3, 12084 Mondovì CN (per abbonamento)
- TORRE E CAVALLO Via Sabotà 16, 00198 Roma tel. 06/8605800 (in vendita nelle principali edicole)

NEGOZI

- LE DUE TORRI via Grada 9, 40122 Bologna tel 051-522433 fax 550501. L'unico negozio specializzato esclusivamente in scacchi.



Qualcosa di nuovo, anzi di antico

di Sergio Valzania

Il nelumbo altro non è che uno slittamento vocabolarico. Il nome deriva dalla parola che si ottiene sostituendo la prima parola della prima terzina della *Commedia* dantesca con la successiva riportata nell'undicesima edizione dello Zingarelli.

In questo senso il nelumbo è un gioco meccanico basato sull'ordine delle parole di un dizionario. Ordine rigoroso per chi si metta in caccia di una parola, ma assolutamente arbitrario per chi inseguia un senso nella successione delle medesime. Ma è inutile perder tempo in spiegazioni, ecco di seguito la suddetta terzina dopo la sostituzione di tutte le parole con la successiva offerta dal vocabolario.

*Nelumbo mi delatore cammuca
devolo nota vitaceo
miagolamento ritta pera unanime selz
ose
cheop labarda dirivare essi
smarronare.*

Regole di slittamento non esistono, almeno in senso stretto; la punteggiatura però va abbattuta e si è liberi di scegliere sulla declinazione dei verbi nel caso, rarissimo, di una occorrenza verbale in una collocazione già originariamente occupata da un verbo. Nel caso l'esempio smarronare sostituisce smarrita, un participio, ma ho preferito mantenere il nuovo verbo all'infinito.

Adesso che abbiamo terminato con la parte meccanica del nelumbo viene il bello, ossia il momento creativo della vicenda. Bisogna scoprire il significato della nuova terzina, che appare piuttosto criptica. Questa è la parte

migliore e più succosa del gioco, mentre la prima può risultare arida, se non ci si imbatte in qualche parola intrigante. Per fortuna l'italiano è ricco di vocaboli e di sorprese.

Un'interessante questione a questo punto riguarda l'esistenza di un qualche senso nel testo slittato, oppure il significato può essere solo attribuito ad un testo, per puntuale e univoco esso teni di essere?

Quando Borges sostiene che il lettore è autore quanto lo scrittore, fino a che punto deve essere inteso letteralmente? E che cosa significa letteralmente se il lettore è autore del testo medesimo? Lasciando queste domande senza risposta, come meritano, ecco la mia interpretazione del testo, letterale quanto è possibile, con un rifiuto rigoroso di ogni diatologia.

"Nelumbo (il loto indiano) mi delatore" credo sia un'interiezione del tipo "povero me che ho fatto la spia". La cammuca è una stoffa pregiata e probabilmente le vitacee indicano il tipo di disegno con il quale è intessuta; devolo è l'atteggiamento di colui che parla

mentre "nota", anche se nello slittamento occorre come sostantivo, ha qui sicuramente un significato verbale, vuol dire vede, si rende conto, si accorge. Quindi la seconda parte del verso vuol dire più o meno "il devolo al sacro drappo ornato con fronde di vitigni vede". Il verso successivo descrive l'orgia sessuale



dalla quale il devolo assiste. Essa comprende mugolio, droghe e sesso, né diverso senso si potrebbe attribuire al fatto che tutti i partecipanti (essi) traggano da alabarde di basso costo, evidente riferimento fallico, un "unanime selz osé", che altro non può essere se non lo sperma.

Il ribrezzo per tutto ciò fa smarronare il devolo, che narra quanto ha visto divenendo così delatore e mettendosi a repentaglio di probabili rappresaglie da parte dei partecipanti all'orgia. Da qui l'angoscia che pervade, insieme ad un senso di orrore, la terzina.

Ed ecco infine il passaggio definitivo del nelumbo, ossia la versione in prosa del testo poetico ricostruito e analizzato.

Va notato a questo punto come anche una delle aberrazioni più assurde della scuola possa trovare una sua funzione, un suo senso positivo, se applicata ad un oggetto diverso da quello per il quale era stata predisposta. Normalmente la versione in prosa di un testo poetico lo distrugge, suggerendo al discente che il poeta altri non è se non un pazzo e un sadico, incapace di esprimersi chiaramente e desideroso di celare quello che intende dire. Forse animato dal segreto intento di costringere scolari incapaci di difendersi da un esercizio tanto natura.

Nel nelumbo la versione in prosa è invece il completamento di un'operazione raffinata di attribuzione di senso. Nel nostro caso ritengo accettabile la seguente: "Povero me, devolo al sacro drappo ornato con frondi di vite, ho commesso un grave errore raccontando di aver assistito ad un'orgia nella quale, fra mugolii ferini e sotto l'effetto della droga i partecipanti si abbandonavano ad ogni sorta di sessualità, senza neppure essere troppo dotati". I nelumbi di pregio sono ben accetti, come le contestazioni interpretative. Adoro le controversie letterarie.



Cari Amici,

molti di Voi hanno vissuto le vicende lucchesi legate alla Mostra Mercato del 18/20 marzo 1994 e molti altri sono stati informati dalla stampa o dai resoconti di amici o conoscenti.

Sfortunatamente il giorno 18 marzo l'Autorità Giudiziaria ha messo sotto sequestro i locali della mostra per la mancata osservanza da parte dell'Ente organizzatore delle norme relative alla sicurezza e all'agibilità.

Il sequestro si è protratto dal mattino del giorno 18 alle ore 10.30 (circa) del giorno 19.

Dal quel momento l'ingresso è stato contingentato e molti visitatori hanno dovuto attendere ore prima di entrare e altri sono partiti da Lucca senza poter visitare l'area espositiva che ospitava la Mostra Mercato.

Sono venuto a conoscenza, su segnalazione di molti amici, che nei padiglioni della Mostra Mercato era stata fatta correre la voce che le decisioni prese dalle Autorità erano conseguenza di un mio esposto nel quale avrei denunciato il mancato rispetto delle normative relative alla agibilità e alla sicurezza. Questo non risponde assolutamente al vero né poteva essere in quanto, tra l'altro, non avrei avuto modo, desiderio ed interesse a compiere verifiche preventive che mi consentissero alcuna denuncia. Semmai, come è stato riportato dalla stampa, la verità è che da vari mesi gli organizzatori erano stati invitati a regolarizzare l'uso dell'area espositiva.

Mi ha molto rattristato che tali affermazioni, completamente infondate, siano state pubblicamente propagate senza alcun discernimento e l'opportuna verifica dei fatti.

Per fortuna la stampa quotidiana, soprattutto quella locale e la TV, hanno correttamente informato il pubblico sulle reali ragioni del provvedimento della magistratura.

Mi spiace che la mia "Lucca Comics" alla quale ho dedicato, disinteressatamente, tanti anni della mia vita, sia stata coinvolta in questa umiliante disavventura.

È bene ricordare però che inconvenienti organizzativi si erano già verificati nel corso del Salone Internazionale dell'ottobre '92. La Tensostruttura che ospitava la Disney (la stessa dove sono stati sistemati i libri e i mercanti) fu allestita con tre giorni di ritardo rispetto alla prevista inaugurazione e risultò parzialmente allagata per mancanza di protezione nel perimetro esterno. Il padiglione B, collegato con il Palazzetto, fu invaso dall'acqua perché i servizi tecnici avevano ommesso di attrezzare la pavimentazione con pedane in legno. Vidi con i miei occhi i cavi della corrente elettrica sommersi dall'acqua.

Un aspetto grottesco fu rappresentato dal fatto che gli stand furono montati per incuria nelle posizioni sbagliate perché i tecnici avevano capovolto la pianta della mostra. Noi del settore culturale - la cui competenza doveva essere limitata alla realizzazione dei programmi culturali - fummo costretti in fretta e furia con l'aiuto di amici, anche lucchesi, a riassegnare i posti agli espositori secondo un ordine in qualche modo vicino a quello previsto.

Tanto mi convinse a dare le dimissioni da Direttore Culturale. Devo dire che in quella occasione fummo fortunati perché non si verificò alcun incidente né furono messe in discussione l'agibilità e le misure di sicurezza.

Non mi sembra che i nostri amatissimi fumetti e il cartooning in generale siano stati tenuti nella considerazione che meritano in quella occasione e in seguito.

Mi auguro che "Lucca" possa tornare agli antichi successi. Desidero però chiarire che mi riservo di tutelare la mia figura morale nei confronti di coloro che mi attribuiscono un esposto in materia di sicurezza e di agibilità relativamente alla Mostra Mercato del 18/20 marzo 1994.

Grazie per l'attenzione.

Rinaldo Traini

Conan: il mondo dell'eroe barbaro

di Luca Giuliano

La fortuna di Conan, l'eroe cimmero ideato da Robert Erwin Howard, è indissolubilmente legata ad Arnold Schwarzenegger, il suo interprete naturale.

Gioco di ruolo (dall'ingl. *role playing game*, lett. "gioco di interpretazione di un ruolo"; fr. *jeu de rôle*; sp. *juego de rol*; ted. *rollenspiel*; sv. *rollspel*); gioco di simulazione nel quale i giocatori, riuniti intorno al tavolo, mettono in scena delle avventure, assumendo i ruoli dei protagonisti, sotto la guida di un Master che descrive loro lo scenario, interpreta tutti gli altri personaggi, e risolve azioni ed eventi applicando le regole del gioco.

Conan. Il mondo dell'eroe barbaro di Robert E. Howard di Curtis M. Scott (I Giochi dei Grandi - DaS Production, L. 37.000); supplemento per il gioco di ruolo GURPS.

Era il 1981 e il giovane Arnold,

diretto da un John Millius in splendida forma ma accusato da più parti di simpatie per la destra americana, ebbe modo di mostrare i suoi bicipiti e il suo sguardo corrucciato in un vero ruolo di protagonista, avviandosi così ad una carriera di successo.

Con questo film "Conan il Barbaro" divenne veramente un personaggio popolare, sebbene fosse già noto ai cultori di letteratura fantasy dalla metà degli Anni Sessanta quando venne pubblicata la prima edizione integrale dei racconti a cura di L. Sprague De Camp. E poi non si possono dimenticare gli splendidi albi a fumetti della Marvel e della Epic Comics, apparsi nel 1973 e la cui pubblicazione è continuata in Italia a cura della Comic Art fino al marzo 1994.

Oggi non c'è giocatore di ruolo che immaginando il suo personaggio come un eroe forte, coraggioso, dai modi spici e un po' brutali, non faccia riferimento a Conan.

In effetti il gioco di ruolo fantasy ha tre fonti di ispirazione: il ciclo arturiano dei Cavalieri della Tavola Rotonda, la fiaba popolare nordica del folklore celtico e teutonico rivisitata da J.R.R. Tolkien ne *Il Signore degli Anelli*, e la fantasy eroica di R.E. Ho-

ward. Con una differenza: il mondo di Hyboria, nato dalla catastrofe di Atlantide, è un mondo barbarico molto più verosimile della Terra di Mezzo di Tolkien.

Non ci sono elfi, nani, hobbit, ma soltanto uomini, con la loro sete di avventura, con le loro paure, con le loro ambizioni, con la loro avidità. Nell'Era Hyboriana c'è la magia, ma è una magia segreta e rara, che incute terrore e agisce nell'ombra.

Anche le creature e le mostruosità che vi si incontrano sono terribili e uniche: sopravvivenze demoniache di un tempo antico; creature mistiche richiamate in terra da stregoni potenti; divinità sanguinarie che emergono dalle profondità di pozzi oscuri o giacciono dormienti in città perdute nei deserti.

Howard disegna un mondo cinico e amorale, in cui l'eroismo di Conan è rappresentato dall'avventura

di un uomo che corre incontro al proprio destino, senza ideali, mosso soltanto dal ricco sapore della vita, dal caldo abbraccio delle odalische e dalla folle esultanza della battaglia.

Conan. Il mondo dell'eroe barbaro di Robert E. Howard di Curtis M. Scott (I Giochi dei Grandi - DaS Production) è un supplemento per il gioco di ruolo GURPS (vedi riquadro) che permette di ambientare le avventure nell'Era Hyboriana: un inventario dei luoghi, dei popoli, dei costumi, delle forze magiche e misteriose che popolano il mito del gigantesco eroe cimmero.

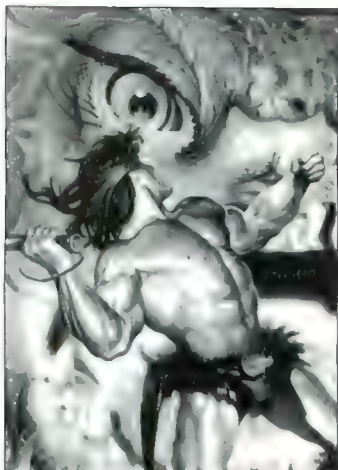
Per chi non gioca di ruolo sono 126 pagine di geografia, storia e antropologia di un mondo immaginario che si nutre di sogni.

Così ci possiamo avventurare

come esploratori nel regno di Aquilonia, a ovest del mare di Vilayet, continuamente minacciato dalle tribù dei Pitti che abitano le terre selvagge al di là del Fiume Nero. È qui che Conan, approfittando delle interminabili guerre di frontiera, intraprese una rapida carriera militare, giungendo fino al grado di generale. Una carriera che, dopo la memorabile battaglia di Vellitrium e la sconfitta dei Pitti, gli guadagnò la stima dei soldati e del popolo ma anche l'invidia del re Numedides. Il crudele e dispotico monarca di Aquilonia. Di qui l'infame accusa di tradimento, la prigione, la fuga, e poi la guerra di liberazione che terminò con l'uccisione di Numedides, strangolato da Conan ai piedi del trono.

Un Conan con poco più di quarant'anni di età (è nato nel 1248





dell'Era di Aquilonia, anno del leone) che diventa re del più potente regno di Hyboria.

Un eroe maturo e provato da centinaia di avventure, assai lontano dal quindicenne un po' guerriero e un po' ladro che sfidò la torre inespugnabile del sacerdote Yara per impadronirsi del misterioso tesoro detto il Cuore dell'Elefante.

Diverso per esperienza

ma sempre fedele al proprio carattere, come si apprende dalla scheda del personaggio, nella quale vengono esemplificate le seguenti "peculiarità": dice ciò che pensa; ama socializzare; è a disagio tra i maghi; odia essere chiamato bugiardo; parla sempre con accento chinero.

Le abilità apprese in una carriera avventurosa che lo ha portato dai pirati delle isole di Baracha ai deserti di Wuhuan, dai mongoli delle steppe di Hyrkania fino alla grande muraglia del Khitai, costituiscono il sogno di qualsiasi giocatore di ruolo e il tormento del Master impegnato a impedire che i personaggi non diventino troppo potenti da distruggere il senso di sfida che ogni avventura deve avere. Conan sa arrampicarsi, cavalcare, sa estrarre rapidamente la spada e incoccare fulmineamente la freccia nell'arco, sa muoversi furtivamente, sa pilotare le navi, se la sa cavare in tutte

le risse e in tutte le situazioni. È sincero e testardo, il suo senso del dovere è rivolto verso le donne, verso i compagni d'avventura, e dopo aver conquistato il trono, verso il regno di Aquilonia. Le donne più importanti nella vita di Conan non sono le fanciulle indifese, alle quali peraltro egli non ha mai negato il suo aiuto e il suo abbraccio forte e vigoroso.

Le donne di Conan, tutte rigorosamente poco vestite e fisicamente generose, sono avido e sanguinarie come Bêlit (26 anni, capelli e occhi neri, carnagione chiara, 175 centimetri, 59 chili); oppure coraggiose e combattenti come Valeria (26 anni, capelli biondi, carnagione chiara, 177 centimetri, 61 chili); alla testa dei predoni del deserto come Karela del Falro Rosso (25 anni, capelli rossi, occhi verdi, carnagione dorata, 171 centimetri, 50 chili) o regine come la famosa Zenobia (26 anni, capelli neri, occhi castani, carnagione chiara, 158 centimetri, 44 chili), un po' più piccola delle precedenti, e forse proprio per questo particolarmente attratta dagli uomini alti: l'ultimo amore di Conan e anche il più duraturo.

Una quantità di informazioni

e spunti cui il Master potrà attingere per creare avventure con perfette atmosfere "fantasy pulp", regole speciali per la creazione dei personaggi hybortiani, consigli su come realizzare una campagna, un sistema completo per simulare combattimenti di massa che si risolvono

rapidamente senza appesantire la narrazione e l'interpretazione dei ruoli.

I fans di Conan possono dichiararsi soddisfatti. Il mondo di Howard è rispecchiato fedelmente senza eccessive preoccupazioni filologiche. D'altra parte, diversamente da altri universi, quello di Conan non è un universo chiuso, completo e coesistente. In Hyboria convivono gli egizi

e gli indoeuropei, gli arabi delle Mille e una Notte e i pirati dei Caraibi. Ma questo è proprio il suo maggior fascino.

Il Master potrà aggiungere e togliere elementi cercando soprattutto di rispettare quella particolare mescolanza di meraviglioso, di cupo, di eroico e di disperato che caratterizza la *sword & sorcery* di Howard e dei suoi continuatori.

GURPS. Sistema Generico Universale per Giochi di Ruolo di Steve Jackson (I Giochi dei Grandi - DaS Production) è stato uno dei primi giochi di ruolo a proporre un sistema di base flessibile e compatibile con le più diverse ambientazioni. Conta una quarantina di supplementi, tutti di ottima qualità, di cui, per il momento solo alcuni sono tradotti in lingua italiana. Ci sono tutte le ambientazioni più note del GdR, dal fantasy alla fantascienza, dall'horror al cyberpunk, e anche qualcosa di meno noto come l'avventura preistorica, la vita quotidiana dei coniglietti e le società segrete.

GURPS è costituito da un Set Base di ben 268 pagine, nel quale vengono illustrate le regole fondamentali (costruzione del personaggio, equipaggiamento, sistema di risoluzione delle azioni e di combattimento), e tutto quanto può servire per lo sviluppo di avventure in ogni tempo e luogo, senza dimenticare la magia e i poteri psionici. Il tutto è completato da un'avventura in solitario e da uno scenario: "La carovana di Eins Artis".

Del sistema di combattimento vengono fornite due versioni: una versione semplificata e una per i giocatori più esigenti. Si tratta di un regolamento ormai collaudato e unanimemente giudicato tra i migliori a disposizione. Il personaggio viene creato acquistando caratteristiche e abilità, seguendo i desideri del giocatore che, volendo, può anche aumentare i punti a disposizione scegliendo degli svantaggi che sono comunque preziosi per "interpretare" il ruolo in modo divertente e ironico. Il sistema di risoluzione delle azioni è basato sul lancio di 3 dadi a sei facce; per avere successo il risultato deve essere uguale o inferiore al valore dell'abilità richiesta. In alcune circostanze intervengono dei modificatori che possono aumentare o diminuire le probabilità di successo ma, nella sostanza, il sistema è abbastanza fluido e di facile applicazione. In ogni caso non è un sistema per principianti, nonostante il lodevole impegno di chiarezza nella compilazione delle regole, anche perché non dispone di molte avventure già pronte per essere giocate. D'altra parte la sua "universalità" permette di attingere liberamente alle avventure scritte per altri sistemi. GURPS è ottimo per il Master autosufficiente e per i giocatori che amano passare rapidamente da un'ambientazione all'altra senza doversi impegnare ogni volta nell'apprendimento di regole nuove.

Oltre a Conan, in italiano sono stati pubblicati i seguenti supplementi: *GURPS Fantasy: il magico mondo di Yrth; Magic e Cyberpunk*. È annunciato il supplemento sulla fantascienza: *GURPS Space*.

Una regina al casinò

di Vittorio Boero

Dalla parola francese "roue", che significa ruota, deriva il nome della regina indiscussa dei casinò: la roulette. Le ragioni della sua enorme popolarità sono molteplici: i minimi di gioco generalmente bassi, la varietà delle combinazioni offerte, il numero dei tavoli elevato e la sua considerevole semplicità di gioco.

Oggi sono in uso tre tipi di roulette:

la francese, l'americana e l'inglese: In Europa la roulette classica è quella francese, che troviamo in tutti i casinò, nelle sale comuni e nelle sale private... la vera regina del gioco nel nostro continente. Oggi però subisce la concorrenza della "americana", che abbiamo visto comparire da qualche anno nelle nostre sale da gioco.

I numeri sul cilindro della roulette americana hanno una disposizione diversa, e gli zeri sono due: oltre allo "zero" esiste il "doppio zero". Tutto questo per la gioia del casinò che, con l'aumentare dei numeri sul cilindro, vede aumentare anche il suo vantaggio sui clienti.

Altro aspetto caratteristico della roulette americana è che ciascun giocatore, quando si siede al tavolo, riceve dall'impiegato dei gettoni di un determinato colore al quale il giocatore stesso attribuirà il valore che desidera. Per tutto il periodo della sua permanenza al tavolo, quel colore sarà il suo: nessuno potrà tentare di impadronirsi delle vincite altrui, come purtroppo avviene molto spesso alla roulette francese.

La roulette americana ha un basso costo di gestione: è sufficiente infatti un solo impiegato o al massimo due. Se a questo si aggiunge che i tempi necessari per pagare i vincenti sono considerevolmente brevi, il gioco è molto più veloce, ancora una volta per la felicità dei gestori della casa da gioco che, a parità di tempo di apertura di un tavolo, possono vedere i loro introiti aumentati dalla rapidità di gioco. Nella roulette inglese la disposizione dei numeri sul cilindro è identica

a quella a quella della roulette francese, è così possibile effettuare il gioco del settore caro alla maggioranza dei giocatori europei. Il tavolo e i gettoni sono di tipo identico a quella della roulette americana, perciò il casinò è lieto di poter gestire il tavolo con un solo impiegato, ed in modo rapido, ed i giocatori sono altrettanto lieti di sapere che nessun truffatore potrà mai impadronirsi delle loro vincite, grazie al fatto di possedere il monopolio, a quel tavolo, di un certo colore.

Il cilindro della roulette francese,

perciò anche di quella inglese, è diviso idealmente in tre grandi settori: vicini dello zero, orfanelli e serie. Per scommettere su di essi è sufficiente consegnare il numero di gettoni occorrenti all'impiegato che provvederà a piazzarli sul tavolo.

Il settore dei vicini dello zero comprende i numeri che si trovano sul cilindro a lato dello zero, dal 22 al 25. Per scommettere bisogna impiegare nove gettoni che saranno così piazzati: due sulla terza 0/2/3, due sul carré (25/26/28/29) e i rimanenti cinque su altrettanti cavalli. I numeri della serie sono, sul cilindro, dal lato opposto a quello dei vicini dello zero, vanno dal 27 al 33 e per scommetterli sono necessari sei gettoni che saranno puntati su altrettanti cavalli.

I numeri rimanenti che separano questi due settori sono detti orfanelli e per puntarli saranno necessari cinque gettoni, uno dei quali puntato sul numero 1 in pieno e gli altri su cavalli (il numero 17 sarà coperto da due cavalli 14/17 e

17/20). Molto diffuso è anche il gioco delle finali, cioè di tutti i numeri che terminano per una determinata cifra (es. la finale 2 comprende i numeri: 2-12-22-32), magari effettuato con qualche piccolo accorgimento per renderlo più interessante: per esempio chi desidera puntare sulla finale 8/9 (che comprende i numeri 18 e 19 puntati in pieno e i cavalli 8/9 e 28/29), potrà completare il suo gioco giocando anche il numero 7 in pieno, coprendo così quattro numeri consecutivi sul cilindro (18, 29, 7, 28). Oltre a queste tecniche di gioco esistono numerosi sistemi a base matematica. Di questi parlerò in uno dei prossimi numeri.

Occupiamoci adesso

del vantaggio del banco, temuto (ma poi non troppo!) da noi giocatori. Esso deriva dal fatto che i pagamenti delle vincite sono effettuati in misura minore di quanto vorrebbe una rigorosa applicazione del calcolo delle probabilità.

Quando il casinò paga una vincita su un numero puntato in pieno il giocatore riceve 35 gettoni (più il gettone puntato che rimane di sua proprietà), i numeri del cilindro so-



A destra: Una sala da gioco del Gran Casinò Antique presso l'Hotel Merit di Istanbul.

Sulla destra i tavoli di roulette inglese.

Sotto: Una roulette americana ad Atlantic City.

Nella pagina precedente: La roulette francese.

no però 37 (36 più lo 0) e perciò il pagamento corretto sarebbe di 36 gettoni, più il gettone puntato. Questa proporzione è rispettata per tutte le altre puntate, ad eccezione di quelle sulle combinazioni semplici (rosso-nero, pari-dispari, manque-passe). Infatti con l'uscita dello zero le puntate su queste combinazioni sono messe in prigione (e liberate al colpo successivo se vincenti) e non ricamorate dal banco, il che ovviamente riduce il vantaggio del banco stesso.

Ben diverso è il discorso

riguardante la roulette americana! In primo luogo perché con l'uscita dello zero e doppio zero le puntate sulle combinazioni semplici sono incamerate dal banco. In secondo luogo perché i numeri presenti sul cilindro sono 38 (36 più uno zero e doppio zero).

Essendo che i pagamenti delle vincite sono uguali a quelli degli altri

tipi di roulette il vantaggio del banco risulta raddoppiato.

Per inciso ricordo che, in quella americana, è possibile effettuare una puntata in più rispetto alla francese, e cioè quella sui primi cinque numeri (0/00/1/2/3) che, se vincente, è pagata cinque volte la posta.

Anche alla roulette i bari tentano di impadronirsi del denaro altrui, fra i numerosi trucchi vi parlerò della "poussette", uno dei più diffusi fra i giocatori disonesti.

Consiste nello spostare un gettone già puntato da qualcuno su un'altra combinazione, senza, naturalmente, che il legittimo proprietario se ne accorga. Cercherò di essere più chiaro con un semplice esempio.

Voi giocate un gettone sul 29

Il baro, che approfittando della confusione che si crea al tavolo quando è molto affollato, puntando un gettone, supponiamo sul cavallo 28/29, con un colpo rapidissimo di un dito sposta il vostro gettone sul cavallo 29/32. A questo punto, se uscirà il 32 voi non penserete a reclamare la vostra puntata, dal momento che avete scommesso sul 29. Se invece sarà il 29 ad uscire il baro incasserà il cavallo, che nessuno reclamerà, perché voi cercherete il gettone che avete puntato in pieno e che non vedete più sul tavolo.

Se la roulette è il gioco più praticato nei casinò europei non altrettanto si può dire per quanto riguarda le

case da gioco del Nord America. A Las Vegas ed Atlantic City il Black Jack e i Craps godono di una vasta popolarità, tale da mettere in ombra i tavoli di roulette, che sono comunque abbastanza frequentati.

Vediamo adesso dove è possibile affrontare la battaglia contro la nostra amata roulette.

I casinò sono moltissimi e sparsi in ogni angolo del mondo. Più interessante è invece cercare di scoprire casinò che diano ai giocatori qualcosa di originale. Siamo alla vigilia dei campionati mondiali di calcio, che si svolgeranno nel USA: per gli appassionati di pallone il Sands Hotel and Casinò di Atlantic City offre ai giocatori italiani il soggiorno gratuito, il viaggio andata e ritorno ed i biglietti per assistere alle partite della nazionale azzurra.

Veniamo ora alla nostra Europa:

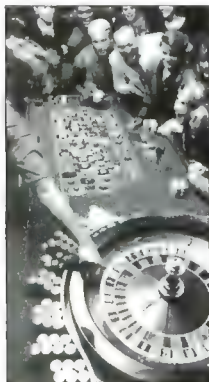
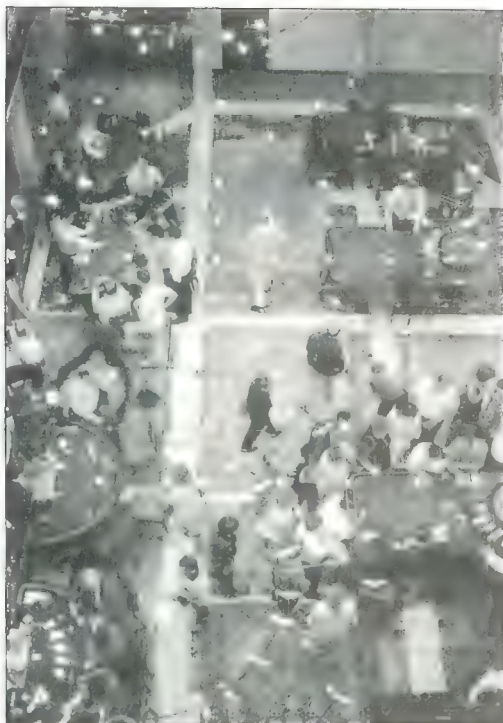
i casinò sono moltissimi, in grandi

città o in piccoli centri, in località marine o montane. Alcune nazioni ostacolano lo sviluppo del gioco, altre, per fortuna, lo incoraggiano!

Tra queste la Turchia, che ha consentito la diffusione del casinò, incrementando notevolmente il turismo, già molto sviluppato grazie alla bellezza naturale del paese, con i suoi numerosi casinò, ha tutte le carte in regola per divenire una delle capitali mondiali del gioco d'azzardo.

I casinò turchi, nei quali, oltre alla roulette si trovano tutti i giochi europei ed americani, organizzano soggiorni per giocatori, offrendo ai clienti viaggio e soggiorno: è, cosa particolarmente interessante e rara, a questi viaggi sono ammessi i giocatori disposti a rischiare cifre oggettivamente basse.

Chi desiderasse saperne di più su quanto detto sopra, o sul gioco d'azzardo in generale, potrà scrivermi presso la redazione, che mi trasmetterà la corrispondenza.



Quanto è bello giocare in tv

di M. Donadoni & M. Rosa

C'era una volta il mazzo di Probabilità e Imprevisti. Quando si giocava su tabelloni, coi dadi e le pedine e le cassette. La televisione era il nemico, quella che quando la accendevi tutti la guardavano e chi stava vincendo si arrabbiava moltissimo perchè non se lo filava più nessuno.

Così qualcuno decise che il piccolo schermo, se non lo si poteva sconfiggere, allora bisognava farlo entrare in gioco. Qualcuno che veniva da lontano, addirittura dall'Australia: la A Couple'A Cowboys PTY Ltd. E nacque ATMOSFEAR, un gioco decisamente originale in cui i giocatori sono accompagnati da un Maestro dell'incubo che vive sul piccolo schermo accanto a loro. Mentre questi giocano abbastanza normalmente su un percorso canonico, con dadi e pedine per intenderci, lui appare ogni tanto lanciando messaggi, ordini, imprevisti. E condizionando il giocatore di turno che finisce in base ai suoi comandi per saltare dei turni,

avanzare più velocemente, togliere gettoni ai compagni e così via. Ma la sua funzione non si esaurisce qui: infatti il Maestro, incombendo sul gioco, lo condiziona anche nel tempo. Se nessuno riesce a vincere entro un'ora (la durata della cassetta) è lui a trionfare, con notevoli effetti speciali di rughe, denti gialli e aguzzi, bave e fulmini elettronici. Qualcuno penserà: ma se il percorso della cassetta è sempre uguale dopo qualche partita la sorpresa non sorprende più. Vero. È per questo che escono in modo abbastanza continuativo delle cassette aggiuntive, in cui al signore degli incubi si sostituisce ora una zombie, ora una strega, ora una vampira, ogni volta con tempi ed effetti diversi. In Italia i diritti di ATMOSFEAR sono

della Clementoni di Recanati, il gioco costa 80.000 lire, scatola base, e 35.000 le cassette singole. Il grande successo dell'idea (tra l'altro costosa, visto che i depositari dei diritti pretendono che le cassette di ogni lingua vengano girate solo in Australia, sotto la loro supervisione, a spese del distributore locale) ha fatto sì che si producesse anche una versione per bambini, con un Topo Rap al posto del Maestro orribile e un gigantesco pezzo di gruviera da finire entro un'ora, pena la vittoria del topastro (stesso prezzo di ATMOSFEAR). Ed ha anche fatto sì che numerose altre versioni dello stesso meccanismo di fondo partissero alla conquista del mercato. La più importante è firmata MB Giochi: STAR TREK, seconda generazione (90.000 lire circa). Qui a fare il cattivo sullo schermo è un klingon, che assilla dal video i giocatori mentre cercano di salvare l'Enterprise caduta in mani aliene. Ci sono proprio tutti i must della serie: Capitano, Vulcaniano, cilindri di trasferimento, plance di comando eccetera. Ed anche qui occorre giocare alla svelta, e vincere entro l'ora di durata della videocassetta. Più

italici e più naïf, tutti orientati sulle fiabe (anche se esiste della stessa cosa una versione piuttosto hard di un gioco dell'oca strip con video allegato) i romani della Cine Video International. Anche qui c'è un percorso, e le immagini, a sorpresa, obbligano le pedine ad avanzare, tornare indietro di varie caselle, saltare turni e così via. Costo al pubblico circa 79.000 lire. Sempre per bambini un altro gioco Clementoni: DINOLAND (72.000 lire circa al pubblico). Il plot sfrutta il successo dei vari parchi preistorici impazziti, e l'interprete del filmato è il dottore buono che aiuta o blocca i giocatori nella frenetica fuga verso la salvezza. Discorso completamente diverso, anche se sempre con il supporto di una videocassetta, quello

di Ariti Grafiche Ricordi, la quale presenta un'idea della Premiata Fabbri di Idee: TVGAME e TVGAME JUNIOR. Sono due giochi del



tipi "fiori frutti paesi e fiumi che cominciano per...", in cui i giocatori devono, dopo aver estratto a caso una lettera, cercare tutti i particolari esistenti (che cominciano per quella lettera) in venti spezzoni di film. Nella prima confezione i film sono tratti da grandi classici del cinema in bianco e nero, con attori del calibro di Orson Welles, Rita Hayworth, John Wayne e James Stewart. Nella seconda, fatto salvo lo stesso meccanismo, si possono ammirare venti cartoni Warner (Wile E. Coyote ovviamente incluso). In tutti e due non c'è plancia né tabellone, si può giocare in quanti si vuole comodamente seduti in poltrona davanti al video, e anche i limiti di tempo per scrivere le parole sono dettati da un presentatore-televisore che comanda il gioco. Prezzo di entrambi 65.000 lire circa.



Due occasioni da non perdere

di Roberto Flaibani

Il nome provvisorio è ESTATE GIOCHI. Il luogo è Marina di Carrara (MS). I giorni sono 23-24-25-26 giugno. Si tratta di una grande manifestazione dedicata al gioco che si terrà all'interno di un vasto padiglione fieristico (10.000 mq coperti) e sulla spiaggia prospiciente.

Ne è l'organizzatore il ben noto Festival Italiano dei Giochi, l'associazione di imprese nata per aver organizzato a Gradara per tre anni consecutivi la grande manifestazione che ne porta il nome. Nei grandi spazi attrezzati del padiglione ci sarà una sezione dedicata al biliardo, con molti tavoli e una tribuna per il pubblico, una ludoteca con più di 1.000 scatole di gioco e una sezione informatica curata da MC-Microcomputer, la più nota rivista italiana di personal computing.

Nella ludoteca, il cuore pulsante della manifestazione, il pubblico avrà gratuitamente a disposizione tutte le ultime novità proposte dalle case editrici italiane e si svolgeranno decine di tornei: Dungeons & Dragons, Lex Arcana, Bridge, giochi di carte classici, Scacchi, Dama, Backgammon, Abalone, Quarto, Othello, Go, Mah-Jong, Sincro, Scrabble, Paroliamo, il Campionato Italiano "Topolino" di Memory per i più giovani e molte, molte altre competizioni. Un vasto spazio sarà dedicato ad una nuova iniziativa: il Premio Archimede, che andrà in gara solo giochi inediti. Chiunque potrà parteciparvi pagando una quota d'iscrizione molto contenuta; i giochi più belli saranno posti in mostra e gli autori avranno la possibilità di farli provare al pubblico. Il Premio è patrocinato dalla LAAG (Libera Accademia degli Autori del Gioco) e la giuria è presieduta dal notissimo Alex Randolph. Ma non è tutto: sulla spiaggia prospiciente al padiglione, gli amanti degli spazi aperti avranno la possibilità di cimentarsi nel beach-volley, nel tiro alla fune, nel calcetto e in molte altre attività sportive organizzate dalla UISP, nonché in giochi e animazioni organizzati "su misura". Infine, per seguire il Campionato del Mondo di

calcio che in quei giorni sarà in pieno svolgimento negli USA, si sta pensando di attrezzare un grande schermo panoramico. Per informazioni rivolgersi ai numeri 041-5211029, 06-5899287, 0722-327743. Di tenore completamente diverso sarà invece ABACUS, la Mostra Mercato dell'informatica e della telematica per lo studio, l'hobby e la casa, in

programma per il 5-9 maggio presso la Fiera di Milano, e giunta ormai alla quinta edizione. È una mostra diretta al pubblico dei consumatori e non degli operatori specializzati, chiunque

vi può accedere e trovare mille diavolerie elettroniche (e ludiche!) fino ad oggi sparse in piccoli negozi specializzati. Il pezzo forte dell'edizione di quest'anno sarà il cinema interattivo, che consente allo spettatore di modificare la trama in un film d'avventura, scoprire il colpevole in un giallo, giocare con i personaggi

di un cartone animato, sfidare a duello i protagonisti di un western. Saranno in mostra e in vendita le ultime novità di quella "informatica in jeans" che si basa sulla triade telefono-computer-video, in tutte le possibili combinazioni: prima di tutto un impressionante assortimento di videogiochi e console, ma anche telefoni cellulari e modem, TV

interattiva e via satellite, realtà virtuale nelle sue applicazioni domestiche e ludiche, elettronica per la casa, CD-Rom e multimedialità, informatica per la didattica e l'educazione, tutto quanto serve per ringiovanire e potenziare il proprio personal computer.

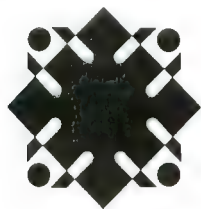
Per informazioni chiamare i numeri 02-48008619-48008648.



WARGAME, CHE PASSIONE!

Fiocco rosa per la FIW (Federazione Italiana Wargame), che riunisce i giocatori italiani di questa interessante specialità, il wargame in tridimensionale, giocato cioè con figurini e plastici in scala. La Federazione coordinerà i Campionati Nazionali di wargame antico, medievale e fantasy, che saranno articolati su varie prove. Il prossimo appuntamento è a Roma, in occasione del Trofeo Militia (terza edizione), che si terrà nei giorni 21 e 22 maggio presso l'associazione socioculturale La Magliolina, sita in via Benicivenga 1. La manifestazione prevede una prova del Campionato Italiano di wargame medievale, dove verranno utilizzati figurini in 15 mm e il regolamento "Tactical", e il Campionato Europeo di wargame antico. Per chi non partecipa ai tornei, gli organizzatori prepareranno tavoli dimostrativi di wargame fantasy, napoleonico, Seconda Guerra Mondiale e una fornitissima ludoteca con centinaia di giochi da tavolo disponibili gratuitamente al pubblico. Contattare il numero 06-8601551.

Sempre a Roma, l'Associazione Romana di Storia Militare (A.R.S.M.) invita nella sua sede tutti gli appassionati di wargame tridimensionale per una serie di incontri di gioco ogni prima domenica del mese a partire dalle ore 15. Gli "Open Days", così sono stati denominati gli incontri, saranno dedicati ad episodi di storia antica, medievale, napoleonica, della Guerra di Secessione Americana, della Seconda Guerra Mondiale, della Guerra dei Sette Anni e delle Guerre Coloniali, e vi potranno accedere anche i neofiti. Per informazioni ed iscrizioni rivolgersi ad Arturo Liorini, tel. 39733723 (ore 10-16).



**FESTIVAL
ITALIANO
dei GIOCHI®**

Anteprime & backstage

di Roberto Milan & Pierfilippo Siena

**Amalgamate
le sanguinose
imprese di uno
spietato
serial-killer con la
dilagante moda
della realtà virtuale
ed otterrete lo
spunto che sta alla
base di "Ghost in
the Machine", il
nuovo film da 13
milioni di dollari
girato da Rachel
Talalay per la 20th
Century Fox.**

Protagonista della vicenda

È un bizzarro maniaco omicida, denominato Killer Karl, che si nasconde nell'universo digitale delle reti informatiche. Questo, comunque, non gli impedisce di materializzarsi nel mondo reale e di provocare ripetute stragi fra gli esseri umani. Finché sulle sue tracce si mette Bram (Chris Muirkey), un esperto programmatore che concepisce un virus informatico capace di stanare l'assassino dal suo nascondiglio computerizzato, rendendolo parzialmente vulnerabile.

Rispetto ad una sceneggiatura tutto sommato insipida, opera di William Davies e William Osborne, la parte del leone viene recitata dagli effetti ottici, realizzati dalla Video Image, la compagnia specializzata in computer grafica con all'attivo film come **Batman 2**, **Alien 3** ed il recente **Demolition Man**.

Sotto la supervisione tecnica di Richard Hollander è stato "ricostruito" un sorprendente ed inquietante universo elettronico, mentre per rappresentare Killer Karl durante le sue incursioni nel mondo reale è stato utilizzato un metodo molto simile a quello impiegato per l'androide "cattivo" di **Terminator 2**.

Decisamente più convenzionale è invece lo psicopatico assassino proposto dal regista di origine ungherese Ivan Nagy nel recente **Skinner**. Impropriamente pubblicizzato in America come una specie di prosecuzione di **Il silenzio degli innocenti**, il film narra la storia di Dennis Skinner, un solitario dai modi apparentemente cortesi, con la mania di scuoiare vive le proprie vittime (generalmente giovani donne) per costruirsi un vestito di pelle umana.

Interpretato da Ted Raimi (**Lunatics**), fratello del più noto regista dell'orrore Sam, l'omicida comple



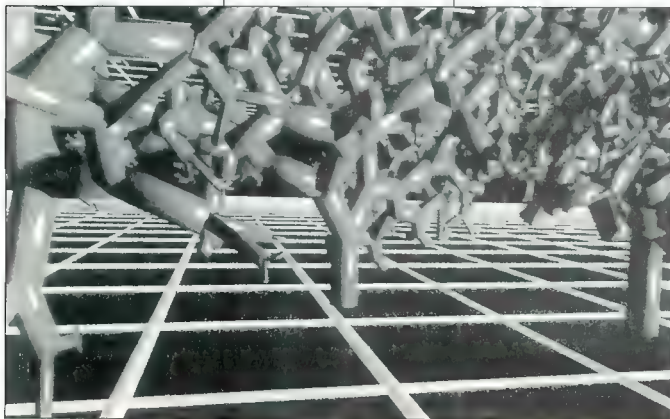
con effieratezza un delitto dietro l'altro ma, in una occasione, si lascia sfuggire la combattiva Vicky (Traci Lords).

Pur se gravemente ferita e sfigurata, la ragazza riesce a salvarsi e, dimostrando una determinazione estrema, cerca in tutti i modi di vendicarsi del proprio carnefice.

L'intera vicenda è narrata prevalentemente dal punto di vista del maniaco, col chiaro intento di condurre un'analisi psicologica sulle origini della sua distorsione mentale.

L'ambientazione sottomarina, tanto di moda qualche anno fa, torna alla ribalta col nuovo **Sea Quest**, lungometraggio diretto dall'esperto Irvin Kershner (**L'impero colpisce ancora**) e prodotto da Steven Spielberg (**Jurassic Park**) e David Burke.

La trama è ambientata in un prossimo futuro in cui il mondo è governato da un gruppo di multinazionali in competizione per lo sfruttamento intensivo delle risorse mi-





Nella foto (da sinistra): il regista Luigi Cozzi, la protagonista Caroline Munro e il tecnico degli effetti speciali Armando Valcauda.

Nell'altra pagina: il mondo computerizzato di "Ghost in the Machine" e Traci Lords, una delle vittime del manico di "Skinner".

nerarie esistenti sul fondo dell'Oceano, Roy Scheider (**Lo Squalo, Tuono Blu**) interpreta un investigatore della polizia incaricato di sovrintendere ad una missione esplorativa alla quale potrebbe partecipare un saboteur. Gli effetti speciali computerizzati sono di James Lima.

Fra i progetti in fase di sviluppo segnaliamo **Wolf** con il bravo Jack Nicholson (**Shining, Batman**) nei panni di uno sfortunato editore di libri che si scopre affetto da licantropia.

Diretto da Mike Nichols, il film dovrebbe debuttare a giugno negli Stati Uniti. Fra gli altri interpreti c'è sicuramente da citare l'affascinante Michelle Pfeiffer (**Ladyhawke**), mentre il make-up speciale, ed in particolare la trasformazione di Nicholson in lupo, è opera di Rick Baker (**Un lupo mannaro americano a Londra**).

Joseph Dougherty ha invece in programma il "remake" di **Accade Domani**, il celebre film con Dick Powell girato nel 1944 da René Clair.

La storia narrata è quella di un uomo che entra in possesso del "giornale del giorno successivo" in cui legge il proprio necrologio. Uno scherzo o un fatale presagio?

R.M.

GLI EFFETTI SPECIALI CINEMATOGRAFICI

La supervisione di tutti gli effetti speciali del film "Scontri stellari oltre la terza dimensione" è stata affidata dal regista Luigi Cozzi al tecnico torinese Armando Valcauda e ad un veterano dei trucchi "made in Cinecittà", Germano Natali. Lo statunitense Ron Hays ha curato invece la realizzazione di alcuni semplici effetti elettronici che sono ben poca cosa se paragonati alla mole di lavoro svolta da Natali e Valcauda. Quest'ultimo, da sempre appassionato ammiratore del grande tecnico americano Ray Harryhausen, ha realizzato per "Scontri stellari oltre la terza dimensione" diverse sequenze di animazione "stop-motion".

Gli esempi più eclatanti sono il duello tra Marjoe Gortner e i due robot spadaccini "golern" e l'inseguimento da parte di una gigantesca statua armata di spada della protagonista femminile Caroline Munro e del robot Helle.

Ma anche nella scena del processo alla stessa Stella Star ed al suo compagno di avventure Akton, i tentacoli del giudice imperiale, che costituisce un omaggio alla supre-

ma intelligenza di Marte vista nell'americano "Invaders from Mars" di William Cameron Menzies del 1953, sono stati animati un fotogramma alla volta.

Volendo analizzare la sequenza del duello con i "golern", bisogna precisare subito che in realtà gli attori sul set non vedevano nulla ma più semplicemente leggevano di parare colpi ed effettuare affondi con le proprie spade laser.

Una volta sviluppata, la pellicola con il girato dal vivo veniva retroproiettata su di uno schermo per trasparenti davanti al quale si trovava un piano d'appoggio, non inquadrato dalla cinepresa, su cui venivano bloccati i piedi dei due robot in miniatura.

In tal modo, il tecnico Valcauda poteva animare, un fotogramma alla volta, i modellini avendo di fronte agli occhi il riferimento degli attori che veniva fatto scorrere a sua volta passando sullo schermo un fotogramma per volta.

I cieli stellati, molto colorati, davanti ai quali venivano fatti volare i modellini delle astronavi furono realizzati posizionando delle lampade dietro ad un fondale di cartone nero sopra il quale erano stati praticati numerosi fori. Variando la posizione dei fori, cambiando il colore delle gelatine sulle lampade e regolando

l'intensità delle sorgenti luminose, era quindi possibile creare sfondi diversi tra loro. Poiché la colorazione di alcuni modellini, a causa degli eccessivamente ridotti tempi di lavorazione, non poteva essere completata in tempo, l'intera miniatura, come ad esempio l'isola cosmica e la fortezza spaziale a forma di mano che nel finale del film vengono fatte entrare in collisione tra loro, furono spruzzate interamente di color argento e quindi illuminate mediante lampade dotate di gelatine colorate.

Il sistema impiegato per il volo delle astronavi nello spazio era fra i più semplici ed efficaci. Al modello dell'astronave, solidamente montato su un supporto in grado di scorrere su binari, veniva fatto compiere il suo movimento con la porzione di fotogramma "attraversata" dal supporto "mascherata" perché non andasse ad impressionare la pellicola. Dopodiché, la stessa pellicola veniva riportata indietro al fotogramma iniziale ed esposta nuovamente con la parte precedentemente "mascherata" resa ora libera e la parte impressionata prima coperta da una nuova "maschera". Così facendo, il supporto veniva cancellato dal fondale "pulito" mentre la parte di pellicola precedentemente esposta rimaneva "protetta" dalla nuova maschera.

Una curiosità è costituita dal fatto che la scritta "Starcrash", titolo inglese della pellicola, era stata filmata come se fosse un'astronave che viaggiava nello spazio ma la produzione, insoddisfatta da questa pur ingegnosa trovata, decise di optare per il tradizionale titolo stampato.

P.S.

Recensioni & notizie

a cura di Roberto Genovesi & Errico Passaro

La veste di un libro è un po' come quella di un uomo che si presenta ad un colloquio per essere assunto. Più è elegante, più le sue qualità verranno soppesate e considerate. La Mondadori sembra essersi accorta da tempo di questo particolare e prova ne sono i numerosi volumi di narrativa fantastica stampati in veste colorata e curata che affollano gli scaffali delle librerie.

Tad Williams, *La pietra dell'addio*, Mondadori Editore, Milano 1993, 620 pp., L. 30.000.

La pietra dell'addio ha il pregio di essere un buon romanzo. Costruito sulla falsariga della cosiddetta *fantasy* ecologica, questa nuova romanzo di Tad Williams – secondo di un ciclo che comprende anche "Il trono del drago" e a tratti ricorda la saga tolkieniana de "Il signore degli anelli" alla quale l'autore sembra essere molto affezionato. La storia dell'esercito multirazziale che si costruisce per sconfiggere il male incombente non è nuova negli scenari classici della *fantasy*, ma non tutti sono stati in grado di narrarla senza cadere nel banale e nel già visto. Tad Williams si è elevato dalla massa.

R.G.

Robert Jordan, *La grande caccia*, Mondadori/Interni Giallo, Milano 1993, 536 pp., L. 32.000.

Robert Jordan è un altro autore della nuova generazione da tenere strettamente d'occhio. Specializzato in *fantasy*, Jordan si colloca, come Williams, nella scuola tolkieniana. Le differenze? È ancora presto per dirlo, ma saremmo lieti di affermare che mentre il primo preferisce le atmosfere solari e la *fantasy* ecologica che coinvolge l'intero universo animato nella ricerca dell'obiettivo finale, il secondo

privilegia la magia e le tinte cupe. In questo *La grande caccia* – seguito de "L'occhio del mondo" – Jordan rafforza i contorni della figura di Rand al'Thor, un giovane eroe condannato a portare alla follia tutti coloro che lo circondano e lo amano. Un piccolo tributo, anche se tra le righe, a Eric di Melitane che trascina verso il suo cupo

Franco Salerno sottolinea la sua fatica "L'arcano e l'inconscio negli scrittori italiani del '400 e del '500". E questa raccolta di saggi, ripresi per lo più dal mensile cha ha chiuso i battenti anni fa, "Abstracta", tiene fede egregiamente a premesse tanto ambiziose. Quella che potrebbe sembrare un'opera di cucitura d'interventi sparsi si rivela, in realtà, un organico, coerente percorso intellettuale. Il lettore scopre collegamenti nemmeno troppo

destino di tormento tutti coloro che lo circondavano, si scorge in questo voluminoso romanzo tradotto con cura da G.L. Staffilano.

R.G.

Franco Salerno, *Il peccato incubo dei mostri*, Solfanelli, Chieti 1993, 182 pp., L. 17.000.

nascosti fra le esperienze artistiche di Benvenuto Cellini, il sognatore, il visionario, l'invasato, e Torquato Tasso, l'allucinato; Ludovico Ariosto, l'onirico, e Angelo Poliziano, il polimorfo; Leonardo da Vinci, lo scienziato pazzo, e Niccolò Machiavelli, il sanguinario, il mitopoietista. C'è tutto, in questo

caldereone inquietante: magia, demonologia, alchimia, sciamanesimo, astrologia, mescolati in una miscela suggestiva, assorbiti dalla Storia e dall'Arte in quantità mitridaiche.

E.P.

Troy Denning, *L'incantatrice d'ambra*, Armenia, Milano 1993, 269 pp., L. 22.000.

La fantasy è donna: non solo perché il gentil sesso offre i migliori specialisti del genere, ma anche perché sono sempre di più le donne – streghe, guerriere, principesse – ad assumere al ruolo di protagoniste attive delle storie di fantasia eroica. Sadira, l'incantatrice d'ambra creata dalla fantasia di Troy Denning per la pentologia del Prisma, allunga la serie di eroine con qualche macchia e qualche paura, ma sostanzialmente dedite alla causa del Bene. La schiava riscattata, già incontrata in "Il passaggio smeraldo", domina incontrastata la scena di questo romanzo, mettendo a frutto le conoscenze magiche che il suo sangue elfico le conferisce. Sono tre i piani narrativi che si connettono e s'illustrano vicendevolmente in *L'incantatrice d'ambra*: la ricerca della Torre dei Primordi, la lotta contro il drago Borys, l'amore-odio per il padre elfo Faenaeon.

E.P.

John Clute & Peter Nicholls, *The Encyclopedia of Science Fiction*, St. Martin's Press, Usa 1993.

Raramente parliamo in questa rubrica di libri in lingua straniera e questo perché riteniamo sia importante privilegiare il mercato italiano nonostante spesso si dimostri impreparato e fortemente in ritardo rispetto al mutamento delle tendenze e alla nascita di correnti letterarie o movimenti culturali. Questa volta dobbiamo però fare una doverosa eccezione di fronte alla edizione aggiornata al '92 della famosa *Encyclopedia della science fiction* di Peter Nicholls. Realizzata con l'aiuto di John Clute questa mastodontica e preziosissima opera si spinge fino ai momenti più recenti dell'evoluzione del fantastico internazionale e getta uno sguardo attento anche alle diverse



correnti nazionali. L'occhio naturalmente ci è caduto sul capitolo dedicato all'Italia. In esso abbiamo notato una particolare predilezione per nomi e fenomeni accademici. Vengono citati più autori o critici provenienti dall'università e che magari hanno operato solo brevi incursioni nel mondo del fantastico piuttosto che assidui operatori del settore. Il capitolo "Italo" è comunque soddisfacente per un'opera che vuole essere soprattutto uno specchio della science fiction americana (anche se noi avremmo aggiunto almeno un paio di nomi alla lista italiana), come soddisfacenti sono e incursioni su vari altri aspetti più recenti dei fenomeni come il cyberpunk o la realtà virtuale. L'*Encyclopedia* rappresenta sicuramente, un'opera necessaria per chi lavora in questo settore ed un valido strumento di consultazione anche per gli appassionati che vogliano seguire con più precisione l'evolversi della carriera letteraria dei loro autori preferiti. Costo: una barca di soldi ma, una volta tanto, ne vale la pena.

R.G.

Troy Denning, *L'oracolo di ossidiana*, Armenia, Milano 1994, 282 pp., L. 22.000.

Estuario della lingua biforcuto, Dune infinite, Mare di Lima, Palato del Dragone, Grande Pianura d'Avario: sono i luoghi evocativi de *L'oracolo di*

ossidiana, ultima fatica del collaudato Troy Denning. Non basterebbero da soli a tener viva l'attenzione del lettore, se non rappresentassero appena lo scenario di una trama movimentata da personaggi a tutto tondo. Fra una pagina e l'altra, s'incappa inevitabilmente in qualche stereotipo, ma il retrogusto, una volta tanto, non è quello de "Il signore degli anelli". Denning è, piuttosto, debitore di un Moorcock, con le sue finte cariche, i suoi personaggi ambigui, il suo immancabile gigantismo. Tale è l'indefinitezza dei ruoli che si assiste addirittura ad un'alleanza fra Bene, rappresentato da Agis degli Asticles, e Male, rappresentato dal re-stregone Tithion, per la conquista della Lente Nera.

E.P.

Bepi Vigna & Claudio Castellini, *Nathan Never*, Best Comics 24, Comic Art, 62 pp., bross. a colori, L. 5.000.

Quando si parla di fantascienza non si può certo dimenticare Nathan Never, il personaggio creato dal trio composto da Michele Medda, Antonio Serra e Bepi Vigna ormai entrato nell'immaginario collettivo dei giovani italiani. Nella collana "Best Comics" della Comic Art

è apparsa uscita in edizioni brossurate e in grande formato un prezioso volume che raccoglie le due storie del nostro agente speciale realizzate per la rivista diretta da Oscar Cosulich da Vigna e Claudio Castellini. Nella interessante introduzione, Gianfranco de Turris analizza il fenomeno Nathan Never cercando di inquadrare l'evoluzione e le caratteristiche del personaggio nel panorama della fantascienza internazionale e di trovare le radici, anche inconsapevoli, tra le opere più celebri degli autori d'Oltreoceano. A poche settimane dall'uscita questo volume era andato esaurito in parecchie città italiane. Vi consigliamo di affrettarvi.

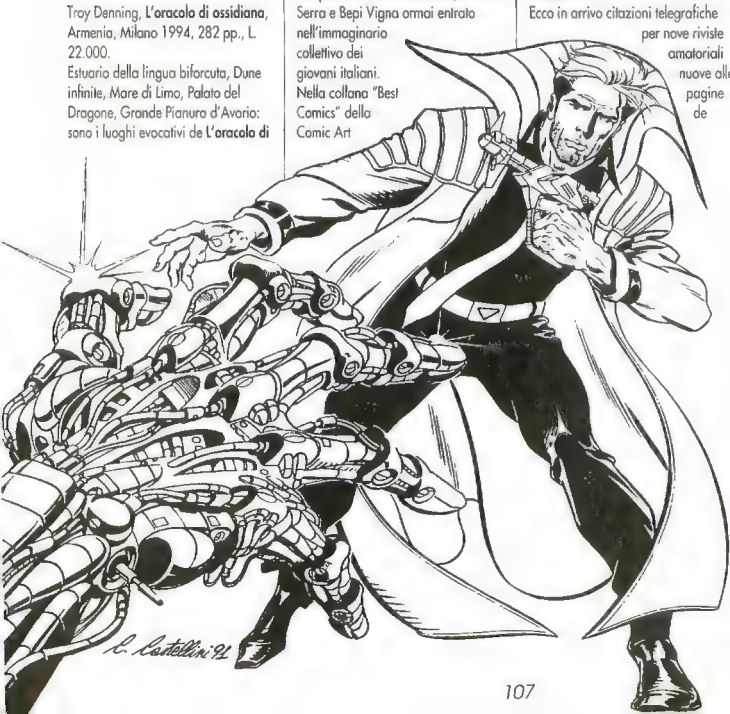
R.G.

Le fanzine

Ecco in arrivo citazioni telegrafiche per nove riviste amatoriali nuove alle pagine de

"L'Eternauta"... poco più di un indirizzario: **Klaatu** (Corso Cincinnato 218, Ufficio Postale 74, Torino), che spazia dal gioco di ruolo al fumetto, dalla letteratura al cinema; **Ukiyo** (Piazza M. Rapisardi 7/7, 16155 Genova Pegli), dedicata al fumetto e all'animazione giapponese; **Tuoni & Fulmini** (Piazza repubblica 13a, 30014 Cavarzere, Venezia), incentrata sulla critica e l'informazione fumettistica, con qualche puntata nella letteratura fantastica; **Metropolis Science Fiction - nuova serie** (Vicolo Spoli 3, 24043, Caravaggio, Bergamo), anch'essa incentrata esclusivamente sulla critica; **7° Inchostro** (Via Regio Parco 39, Settimo Torinese, Torino), che ospita la rubrica di fantascienza "Fahrenheit 451"; **Strange Lands** (Via Malino di Pescarola 64, 40131, Bologna), rivista a forte prevalenza femminile, incentrata sulla disamina critica della *fantasy* in tutte le sue forme mediatiche; **Il paradiso degli Orchi** (Via Pietro Adami 32, 00168 Roma), ben equilibrata fra spirito amatoriale ed approccio professionale, vacanza narrativa e piglio critico; **Fantasy** (Via Col di Lana 27, 13100 Vercelli), che, a dispetto del titolo, divaga anche nei territori della fantascienza e dell'*horror*; **Uscita di sicurezza** (Via Angeloni, c.p. 863, 06124 Perugia), dal sapore goliardico e dalla grafica artigianale. Tanto si rappresenta perché i lettori de "L'Eternauta" nelle vicinanze delle località citate possano, se vogliono, contattare i redattori delle riviste, instaurare un proficuo rapporto di collaborazione ed aumentare le possibilità che da qui ad un anno tutte queste fanzine godano ancora di buona salute.

E.P.



Le signore del fantastico

di Gianfranco de Turreis

Due dati significativi sono stati spesso volte segnalati su queste pagine: il sempre maggior interesse di autori mainstream (e comunque non specializzati nella narrativa "di genere") verso il fantastico; l'aumento delle lettrici e delle autrici in questo particolare settore che recenti sondaggi fanno oscillare intorno al 25 per cento.



Laura Mancinelli

Inevitabilmente i due fenomeni

dovevano incrociarsi, tanto da poter essere considerati un po' come "segni dei tempi", quei particolari tempi che nell'immaginario Collettivo stanno a caratterizzare l'avvicinarsi inarrestabile della fine del secolo e del millennio.

Stesso discorso vale per i nostri intellettuali, soprattutto quelli nati negli anni Venti e Trenta: nell'epoca del tramonto delle ideologie innumerevoli sono i nodi che vengono al pettine nei bilanci che si leggono nelle loro fabulazioni romanzesche, certo realistiche ma soprattutto di tipo fantastico.

È l'impressione che ho avuto leggendo due opere accomunate da singolari sintonie: **La casa del tempo** di Laura Mancinelli (Piemme, Casale Monferrato 1993, 140 pp., L. 25.000) e **Il volto di Iside** di Vittoria Ronchey (Rizzoli, Milano 1993, 214 pp., L. 24.000). Sintonia di temi (il passato che si prolunga nel presente), di protagonisti (quelli veri non sono "umani": una casa, un'intera città), di messaggi (la logica e il razionalismo non sono tutto, l'essere umano si può trasformare), ma anche da singolare affinità tra autrici entrambe studiosi e docenti, anche se a diversi livelli.

La casa del romanzo della Mancinelli (germanista di valore cui si devono le traduzioni italiane dei **Nibelungenlied**, del **Tristano** di von Strassburg e del **Gregorio** di von Aue) è quella, color rosa, della maestra elementare di Orlando che costui, tornato al paese nato, si trova ad aver comprato quasi senza rendersene conto. Riassetata l'abitazione, si verificano "segnali misteriosi": la casa sembra essere posseduta da

"forze avverse" che respingono visitatori di un certo tipo (il fratello, una conoscente, un gruppo di amici di Orlando) e ne accettano di un altro (il vecchio Placido, il piccolo Seppe). E «se anche le cose avessero una loro ragione», come si chiede l'oste del paese?

All'origine c'è una contraddizione in termini: Orlando è un pittore, quindi di un artista, ma nonostante ciò è nutrito di dottrine razionalistiche, piuttosto che dall'immaginario e dal sentimento, ed «in ogni decisione della vita aveva seguito un criterio logico» più che quello intuitivo.

Ben difficile è dunque per lui accettare certi fatti... Però, oltre questo c'è anche un desiderio insorgente: quello di riappropriarsi di un'esistenza man mano sfuggitagli fra le dita, andando ad abitare la casa della vecchia e ormai defunta maestra nel paese dell'infanzia, recuperando così il tempo passato e quindi le proprie radici.

Ma la casa è un simbolo femminile

che s'impegna delle sensazioni, delle emozioni, dei sentimenti forti, quelli o negativi che siano, di chi l'ha abitata. Così la casa rosa è anche la maestra che ha vissuto lì per tanti anni. Una donna che ha amato e sofferto, che ha avuto una figlia da un uomo che non poteva sposare, una figlia che non ha conosciuto la madre, e che ha a sua volta ha avuto un figlio. È forse il piccolo Seppe, che con la sua presenza quotidiana riannoda i fili del passato e del futuro per Orlando, un uomo «vuoto di sentimenti», per lui che «non ha mai saputo amare»? La casa rosa è dunque una casa «infestata»?

Sì, ma direi non nel senso cupo e disperato di Poe e Bierce (cui fa riferimento I.A. Chiusano nel risvolto di copertina), quanto in quello più dolente di un M.R. James o in quello più romanticamente evocativo di un Ray Bradbury. Poiché è proprio la vecchia maestra che, attraverso la casa che è ormai lei stessa, compirà i destini di Orlando e di chi vorrà far vivere con lui (la figlia e il nipote). E ciò si verificherà «per vie misteriose, a cui non ci si deve sottrarre», come dicono le righe conclusive del romanzo.

Non ci si deve sottrarre,

o non ci si può sottrarre? L'uno e l'altro insieme quando ci si trova impietati nelle trame di un destino che si prolunga dal passato più o meno lontano al presente, **attraverso le cose.**

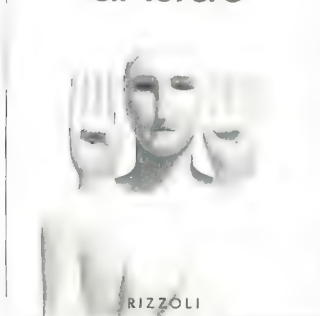
La trasformazione qui è oggetto lo scettico pittore Orlando capita anche alla giovane austriaca Susannah, segretaria d'azienda, un po' tontarella, che giunge in vacanza a Roma ai primi dell'estate e si trova coinvolta, senza saperlo, poterlo e volerlo, in una avventura simbolica più grande di lei e che la modifica, almeno in parte.

Ne **Il volto di Iside** protagonista è l'intera città: un tempo ombelico del mondo, luogo sacro per eccellenza in cui si sono stratificate religioni, culti, riti, simboli, la cui stessa geometria ha un senso profondo che va al di là delle bellezze architettoniche. Roma continua a vivere sospesa sull'abisso del tempo e si rivela soltanto a chi ha occhi per vedere, o a chi pur inconsapevolmente sembra essere predisposto.

La bionda e slavata Susannah, con

VITTORIA RONCHEY

Il volto di Iside



quel suo sorriso a labbra chiuse perennemente fissato in volto, con quel suo atteggiamento remissivo, le pochissime parole, la tendenza a farsi trascinare dagli eventi, un animo quindi sempliciotto ed aperto alle influenze "sottili", pare dunque essere un personaggio predisposto? Ma a che? A seguire, senza rendersene conto, almeno sino ad un certo punto, l'influenza della religione della Grande Madre mediterranea, la Madre Etema (Ishtar, Eshter, Iside) che si trapiantò anche nella capitale dell'Impero Romano durante la sua decadenza, e che persiste occulta in innumerevoli simboli ancora oggi.

Susannah giunge dunque a Roma

e sul tram che la porta all'ostello decide irrazionalmente di non scendere alla fermata giusta con il suo compagno di vacanza, ma di proseguire alla ventura, senza sapere perché. Ecco quindi le sue tappe successive, ognuna delle quali la fa incontrare con personaggi e luoghi significativi: lo sprofondo di San Crisogono, l'ex sessantottina Arabella che le fa i Tarocchi, il falso cielo di Sant'Ignazio, la reincarnazione dell'abate Athanasius Kircher, l'approccio con l'Islam nella mensa della stazione, la pittrice androgina, l'ebreo ortodosso che vive a Flumirino, la stiele sul Raccordo Anulare, il ponte rotto di Castel Giubileo, il

negozio di tappeti persiani, lo scippo della macchina fotografica nel quartiere "nero" Aurelio, il pranzo a casa di Ivano con cui fa l'amore, l'incontro con il cinese, la Porta Magica dove sembrano riunirsi tutte le persone che ha conosciuto.

Le tappe dell'avventura

romana di Susannah sembrerebbe dunque quelle di una iniziazione, anche se non tutto appare chiaro, anche simbolicamente parlando: il percorso iniziatico è infatti un superamento di prove, un successivo svelamento di misteri che aprono pian piano la coscienza e fanno raggiungere uno status spirituale superiore. Avviene questo alla imballata austriaca? Fino ad un certo punto, mi pare.

È vero, i simboli di Iside che inizialmente erano esteriori (i gatti, la volta celeste come nanto stellato della dea, il pavone, i nomi delle vie ecc.) alla fine sono recepiti e compresi dalla protagonista che, nei momenti cruciali (sotto la stiele del Raccordo Anulare, nel negozio di tappeti pieno di musica e incenso) si addormenta, sviene, resta come in trance. Passivamente e femminilmente procede così nella via della consapevolezza. Ma di cosa? Ecco il punto. In una intervista (*la Repubblica* dell'8 gennaio) Vittoria Ronchey dice: «Susannah vivendo da sola a Roma matura una esperien-

Laura Mancinelli

LA CASA DEL TEMPO

romanzo



za che la rende adulta, la libera dalla protettiva tutela del suo compagno».

Un po' poco direi: possibile che quello che la scrittrice poi definisce «il culto esoterico della divinità» consista soltanto in questo atteggiamento di "indipendenza" dal maschile? L'intima essenza della "femminilità" rappresentata dal culto di Iside sarebbe solo questo? Mi pare così ridotto ad un aspetto "moderno" che non era certo quello originario.

Più chiaro dell'autrice parla - stranamente - un suo personaggio, il vecchio cinese di Piazza Vittorio: «Il cristallo è elemento maschile, energia compressa che non si libera. È potenza, non ha in sé vita, ma possibilità di vita, non è morto ma è inerte; vibra solo se l'elemento femminile lo riempie. Perché la vita passi da potenza in atto, l'elemento femminile che è in noi, lo yin, deve far vibrare il cristallo».

Sembra un po' la filosofia tantrica, ma comunque pone l'accento sull'elemento eros che veramente poco ha a che vedere con questa autosufficienza femminile che sembrerebbe essere il fine dell'iniziazione di Susannah. Meglio sarebbe stato la consapevolezza della potenza dell'eros che la donna racchiude in sé e che si estrinseca solo grazie all'incontro con lo ying, l'elemento maschile. «Ti aiuterò a vedere la luce», dice a Susannah padre Kircher. Ma quale, di che tipo?

A me pare ci sia poi un equivoco per così dire simbolico. Il numero-guida del romanzo è il 19 (il tram, il numero civico, ecc.), formato, viene spiegato da Arabella che legge i Tarocchi, dall'1 (Susannah) e dal 9 (l'Eremita, forse Kircher, forse il vecchio cinese). Ma... Ma 1 è il Bagatto, cioè il Mago, cioè l'elemento maschile; e 19 è il Sole, altro simbolo di potenza, di attività, altro elemento maschile. Non è una contraddizione per un romanzo che dovrebbe essere sotto l'ala protettrice del femminile e del lunare (la Luna nei Tarocchi è 18)? È forse in questo curioso controsenso che si deve cercare il motivo per cui in alcuni punti il romanzo dà la sensazione di non essere compiutamente chiaro e risolto?

A ciò contribuisce anche lo stile.

Mentre quello della Mancinelli è attento alle sfumature, agli echi e alle lontananze, come di chi ritorna dopo molto tempo a cose che le sarebbe piaciuto scrivere e non aveva ancora mai scritto, lo stile della Ronchey non è purtroppo suggestivo a sufficienza, cioè non riesce ad evocare molte immagini agli occhi interni del lettore.

È descrittivo, questo sì, ma un po' come un *baulecker* turistico adatto - appunto - a due giovani austriaci a spasso per la capitale d'Italia... Il tono è un po' troppo piatto, un po' troppo discorsivo, mentre per rendere appieno il rimpianto attraverso il tempo dei simboli dell'Eremita Femminino (perché tale è in sostanza Iside/Ishtar) nella svagata austriacchetta, sarebbe stata necessaria una maggiore "potenza" di scrittura.

L'appuntamento mensile con **LA NUOVA**

COMIC ART

da maggio
**TUTTA
NUOVA**

All'interno di ogni numero
"i **CAPOLAVORI** del **FUMETTO ITALIANO**"
le più belle storie di tutti i tempi, realizzate
dai grandi maestri italiani, e
accompagnate dalla biografia
degli autori.

Nuovi redazionali:
alla prestigiosa rassegna mondiale
del fumetto, che vi accompagna
da più di dieci anni,
si affiancano articoli e interviste
ai grandi maestri,

agli operatori del settore, agli editori
e redattori dello spettacolo disegnato,
il tutto corredato da recensioni
e indiscrezioni di mercato
sulla produzione
internazionale del fumetto.

ALL AMERICAN COMICS:

**le migliori miniserie del momento
della prestigiosa
casa editrice statunitense**

DC Comics,
proposte nella nuova
Linea Vertigo!

*supereroi adulti
per il lettore più esigente!*

SOGNO E MAGIA

*testi da best-seller
illustrati dai grandi maestri
del cartooning mondiale*

COMIC ART propone come sempre
fumetti di ottima qualità
con mezzi di stampa d'alta tecnologia
a costi bassissimi!!

ogni mese in edicola:

48 pagine a colori - lire 1.900

64 pagine a colori - lire 2.900

Indice di gradimento

L'ETERNAUTA N. 133 - MAGGIO 1994

Segnalate con una «X» il Vostro voto e inviate al più presto a: Comic Art - Via F. Domiziano, 9 - 00145 ROMA

Caratteristiche, storie e rubriche	Giudizio			Caratteristiche, storie e rubriche	Giudizio		
	(**)	(*)	(*)		(**)	(*)	(*)
Il numero 133 nel suo complesso (contenuti)				I giochi della civiltà di Casa			
La qualità tecnica				Wargame tridimensionale di Liorli			
Il mondo di Edena di Moebius				La guerra in miniatura di Parisi			
Carissimi Eternauti di Traini				Qualcosa di nuovo, anzi di antico di Valzania			
Don Bluth colpisce ancora di Genovesi				Conan: il mondo dell'eroe barbaro di Giuliano			
Un alieno in miniatura di Siena				Una regina al casinò di Boero			
Dai Docks di Londra alla realtà virtuale di Genovesi				Quanto è bello giocare in tv di Donadoni & Rosa			
Novità Comic Art a cura de L'Eternauta				Due occasioni da non perdere di Fialbani			
Antefatto a cura di Gori				Antepime & backstage a cura di Milan & Siena			
Posteterna				Recensioni & notizie a cura di Genovesi & Passaro			
Siamo tutti un po' figli del drago di Cardini				Le signore del fantastico di de Turris			
La battaglia di Magnesia di Brizzi				Indice di gradimento a cura dei lettori			

LA RIVISTA DEL FANTASTICO
L'ETERNAUTA
Periodico mensile - Anno XIII - N. 133
Maggio 1994 - Lire 7.000

Autorizzazione del Tribunale di Roma n. 49 del 20/1/1988 - testata iscritta al Registro Nazionale della Stampa - spedizione in abbonamento postale 50% - **Direttore Editoriale e Responsabile:** Rinaldo Traini; **Collaborazione Redazionale:** Stefano Dodet, Tito Intoppa, David Rauso, Renzo Rossi, Ugo Traini; **Traduzioni:** Roberto Battistini, Ugo Traini; **Editore:** Comic Art S.r.l.; **Redazione e Amministrazione:** Via F. Domiziano, 9 - 00145 Roma; Telefono 06/54.13.737 (5 linee r.a.); Fax 06/54.10.775 (linea sempre inserita); **Ufficio Abbonamenti:** Telefono 06/54.04.813; **Distribuzione:** Parrini & C. - Piazza Colonna 361 - Roma; **Fotocomposizione e Fotolito:** Comic Art, Roma - La Cromografica, Roma; **Stampa:** Rotodifè S.r.l., Ariccia (Roma); **Copertina:** Thomas Kidd; **Diritti internazionali:** Comic Art

Le testate, i titoli, le immagini, i testi letterari, le traduzioni e gli adattamenti sono protetti da «copyright» e ne è vietata la riproduzione anche parziale, con qualsiasi mezzo, senza espressa autorizzazione. Quando risulta specificato i diritti letterari di utilizzazione editoriale e di sfruttamento commerciale sono di proprietà della Comic Art.

Testi e disegni anche se non pubblicati, non si restituiscono.

Servizio Arretrati: Dal n. 60 al n. 70 Lire 5.000 per ciascuna copia, dal n. 71 al n. 82 Lire 5.500 per ciascuna copia, dal n. 83 al n. 105 Lire 6.000 per ciascuna copia, dal n. 106 Lire 7.000 per ciascuna copia. Spese postali Lire 2.500 per copia. Per le raccomandate aggiungere un diritto fisso di Lire 3.200 per ciascuna spedizione. Gli arretrati fino al n. 59 vanno richiesti alle Edizioni Produzioni Cartoons - Via Catalani, 31 - 00199 Roma.

L'abbonamento di Lire 84.000 dà diritto a ricevere 12 numeri della rivista e pubblicazioni in omaggio di pari importo, che potranno essere scelte dall'abbonato sul Catalogo Generale della Comic Art. Quest'ultimo potrà essere richiesto presso la nostra redazione. Tutte le pubblicazioni editte dalla Edizioni Comic Art possono essere richieste direttamente per telefono, posta o telex inviando l'importo per vaglia ordinario o internazionale, assegno bancario o conto corrente N. 70513007.

La rivista L'Eternauta accetta inserzioni per moduli. Ciascun modulo lire 3.000 al cmq. Gli inserzionisti possono usufruire gratuitamente di un modulo composto di 10 parole oltre all'indirizzo. Se in neretto viene applicata la normale tariffa. Il testo dell'inserzione deve pervenire entro il giorno 5 del mese precedente all'uscita prevista.

Risultati

INDICE DI GRADIMENTO: L'ETERNAUTA N. 130 - FEBBRAIO 1994

Dati in percentuale

Scarso Discr. Buono Ottimo

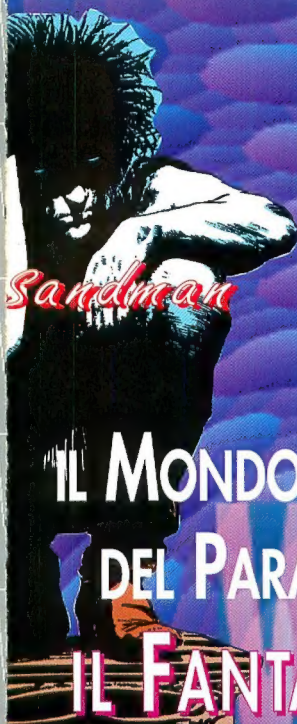
Il numero 130 nel suo complesso	0	27	60	13
la copertina di Gallego	13	33	27	27
La grafica generale	0	7	73	20
La pubblicità	7	33	53	7
La qualità della stampa in b/n	0	13	53	27
La qualità della stampa a colori	0	13	60	27
La qualità della carta	0	7	67	26
La qualità della rilegatura	7	7	53	33
Sloban di Dufaux & Rostrski	0	13	73	14
Ozmo di Segura & Ortiz	20	40	27	13
L'amore ologramma di Lamquet	13	40	27	20
Briganti di Scascitelli	7	33	40	20
News a cura de L'Eternauta	7	27	66	0
Antefatto a cura di Gori	7	33	47	13
Posteterna	0	33	60	7
Carissimi Eternauti... di Bartoli	0	20	73	7
Color giallo, color nero di Laura	7	47	40	6
Fantascerno a cura di Milan & Siena	7	40	47	6
Imajica a cura di Genovesi & Passaro	0	60	33	7

Dati in percentuale

Scarso Discr. Buono Ottimo

L'Italia prossima ventura di de Turris	0	53	33	14
Visitors di Grasso	7	60	33	0
Cyb-killer di Caruso	7	33	60	0
Indice di gradimento a cura dei lettori	0	33	53	14





Sandman



IL MONDO DEL SOGNO, DELLA FOLIA,
DEL PARANORMALE, DELLA MAGIA:
IL FANTASTICO UNIVERSO DC

OGNI MESE SCEGLI
IL TUO PERSONAGGIO PREFERITO
CON GLI ALBI:

COMIC ART

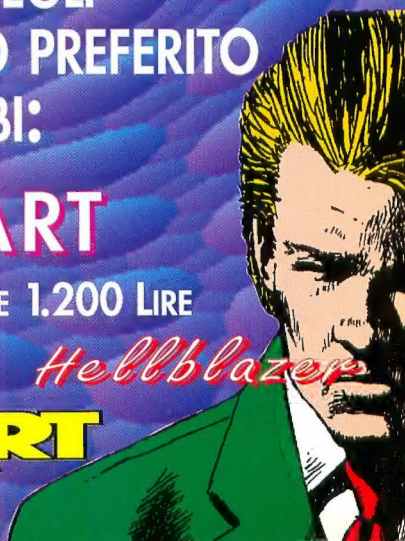
32 PAGINE A COLORI A SOLE 1.200 LIRE



*Swamp
Thing*

Hellblazer

COMIC ART



GIOCARÈ È VIVERE

EXPO CARTOON

1 9 9 4

**MOSTRA MERCATO
DEL FUMETTO
DEL CINEMA
D'ANIMAZIONE E
DEI GAMES**

**Incontri
Esposizioni
Proiezioni**

**FIERA
DI ROMA**

12-15 MAGGIO

Segreteria Expo:
Via Flavio Damiziano n. 9
00145 Roma
Tel. 06/54.13.737 r.a.
Fax 06/54.10.775

